

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PS... TENDO DS - PC

ANÁLISIS

MGS: Peace walker

Mario Galaxy 2

Alpha protocol

skate 3

BLUR

AVANCES

KH: Birth by sleep

Dragon Quest IX

Drakensang 2



Entrevista al PM de MGS Peace walker

Especial E3 2010

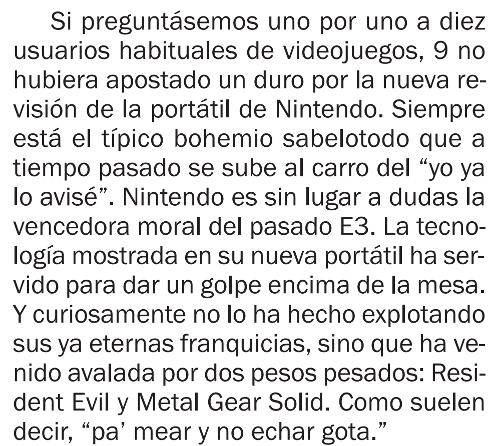
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

briconsola.com lagrann.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com
portalgameover.com hombreimaginario.com logros360.com

editorial

NÚMERO 17 - JULIO 2010

Esa maravilla llamada 3DS



Si preguntásemos uno por uno a diez usuarios habituales de videojuegos, 9 no hubiera apostado un duro por la nueva revisión de la portátil de Nintendo. Siempre está el típico bohemio sabelotodo que a tiempo pasado se sube al carro del "yo ya lo avisé". Nintendo es sin lugar a dudas la vencedora moral del pasado E3. La tecnología mostrada en su nueva portátil ha servido para dar un golpe encima de la mesa. Y curiosamente no lo ha hecho explotando sus ya eternas franquicias, sino que ha venido avalada por dos pesos pesados: Resident Evil y Metal Gear Solid. Como suelen decir, "pa' mear y no echar gota."

Las otras dos en discordia, a día de hoy siguen preguntándose a que fueron a Los Ángeles. Microsoft directamente se borró de la pelea como un jugador en busca de la quinta amarilla por compromiso internacional.Se lo dejó en bandeja a sus rivales. Y Sony ni siquiera recogió el guante. "Mejor en Tokyo", debió pensar.

En GTM cubrimos el evento, y en este número os traemos **el mejor recopilatorio del E3**, por si aún no te has puesto al día. Pero como decía la canción, la vida sigue y sigue, os avanzamos los nuevos lanzamientos que van a llegar de manera casi inminente: **Kingdom Hearts Birth by Sleep, Crackdown 2, Dragon Quest IX** o el próximo juego cinematográfico: **Toy Story 3.** Pero la cosa no queda ahí. Este mes os traemos un combo entrevista+análisis de **Peace Walker**, esa obra maestra llamada **Mario Galaxy 2**, la velocidad a cargo de **Blur** y **Split/Second** o el rol de **Alpha Protocol**. Empezando el verano en GTM.



GONZALO MAULEÓN
COORDINADOR





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Cristian Rodriguez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Rodrigo Moral (Topofarmer)
José Artés

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Ivan Pla
Rosa Roselló Garrigó
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Koopa
Josep Martinez (Yusep)

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ESPECIAL



* AC La Hermandad * Sly Collection * M&M Clash of Heroes * SAW 2 * Epic Mickey * Marvel vs Capcom 3 * Crysis 2 * Parasite Eve 3 * DKC Returns * GoW 3 * Kirby Epic Yarn * NFS Hot Pursuit 3 * Sorcery * SW Old Republc * MG Rising * RE Revelations * Deus Ex 3 * Y más...

ANÁLISIS



Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Electronic Arts anuncia NBA Elite

Eletronic Arts ha anunciado que NBA Elite será el nuevo nombre de su franquicia de baloncesto EA SPORTS NBA. NBA Elite 11 revolucionará el modo en que los simuladores de baloncesto son jugados, con una nueva base tecnológica, , un nuevo sistema de control y un sistema de físicas en tiempo real.

"Tenemos la intención de desarrollar a fondo la experiencia de juego de una manera que no se ha visto en una década," dijo Peter Moore. "Con NBA Elite 11 introduciremos un sistema de juego que dará a los jugadores el control sobre la cancha que han entado esperando en un juego de baloncesto durante años." Está prevista su llegada a PS3 y X360 en el mes de Octubre.

Masato Kato: "La época de Nintendo ha terminado"

El guionista de Final Fantasy VII, Xenogears y Chrono Trigger, entre otros, ha hablado en su twitter sobre Nintendo y la llegada al mercado del iPad de Apple: "Con el lanzamiento del iPad la época de Nintendo ha terminado. Pero con Wii y DS han cavado su propia tumba."

Nintendo no se ha pronunciado al respecto, pero estas declaraciones llegan semanas después de que la compañía de Kyoto reconociese que Apple es su nuevo rival.

Unas declaraciones que chocan frontalmente con la grandísima espectación con la que se espera la nueva máquina de Nintendo, 3DS, que fue presentada de manera oficial en el reciente E3 de Los Ángeles.

Namco Bandai anuncia PAC-MAN Championship Edition DX

PAC-MAN cumple 30 años este año, y la fiesta va a ser por todo lo alto, ya que NAMCO BANDAI Games Europa ha anunciado hoy el próximo lanzamiento de PAC-MAN Championship Edition DX a través de Xbox Live Arcade y PlayStation Network, el próximo otoño de 2010.

Es la secuela de PAC-MAN Championship Edition, el exitoso título de Xbox Live Arcade que han disfrutado 1'5 millones de personas en todo el mundo desde su lanzamiento, e invita a los usuarios de PlayStation 3 y Xbox 360 a descubrir todas las grandes mejoras introducidas y a guiar al pequeño personaje amarillo a través de un vasto abanico de laberintos mientras huye de los fantasmas.



Ahora podrás vivir las aventuras de Nathan Drake por un precio increíble. La versión Platinum de Uncharted 2: el Reino de los Ladrones estará disponible en las tiendas de toda España al precio de 29,99 €

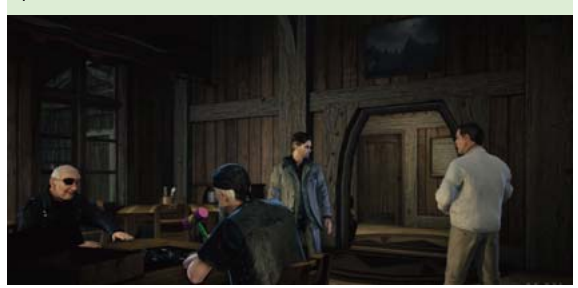


Se busca escritor. Recompensa: Alan Wake

Xbox 360 ha anunciado el lanzamiento del concurso de relatos de misterio "Se busca escritor" junto a Bubok y MSN coincidiendo con el éxito del reciente videojuego de acción psicológica, Alan Wake.

Tras sufrir un bloqueo narrativo, el célebre escritor Alan Wake viaja al pequeño pueblo de Bright Falls en busca de inspiración. Inexplicablemente, su mujer desaparece en misteriosas circunstancias y Alan comienza a descubrir páginas de una novela que no recuerda haber escrito. Algo acecha en este lugar aparentemente idílico, una presencia oscura que llevará a Wake a los límites de la cordura en su lucha por desvelar el misterio y salvar a la mujer que ama.

Busca tu inspiración en el videojuego "Alan Wake" para convertirte tú en el protagonista de una historia de terror y participa en el concurso "Se busca escritor" alojado en la plataforma Bubok. El jurado valorará los relatos de misterio, intriga y terror que se presenten desde el 16 de junio al 30 de agosto de 2010 y el mejor será premiado con un Alan Wake de Edición Coleccionista y un Pack Best Seller Bubok. Además, el relato preferido por el público también tendrá su recompensa.



Los analistas juegan con el precio y la salida de 3DS

El grupo de analistas Lazard Capital Markets ha publicado su previsión sobre el lanzamiento de 3DS y el precio que tendrá, el cual algunas cadenas de tiendas han situado en los 349$.

Lazard Capital Markets cree que la nueva portátil de Nintendo será lanzada en Japón este mismo año y que llegará a Estados Unidos en marzo con un precio situado entre los 249$ y 299$.

"No tenemos dudas de que 3DS será un éxito para Nintendo, y muy posiblemente para las third-party, así como que los efectos 3D darán una razón a los consumidores para actualizar sus sistemas actuales y que reducirá el impacto de los smartphones y tablets."

"Nuestas conversaciones con las desarrolladoras y editoras sugieren que hay un gran apoyo para 3DS. Creemos que será bien recibida por los consumidores."

Sin lugar a dudas, lo que parecía una simple evolución y rediseño de DS, se ha posicionado como la gran sorpresa del pasado E3.

Sony necesita lanzar PSP 2, según David Reeves

El antiguo presidente de Sony Computer Entertainment Europe y actual COO de Capcom Europe ha comentado que Sony debería lanzar PSP 2 si de verdad quiere seguir siendo competitivos en el mercado de las consolas portátiles, sobre todo después del anuncio de 3DS.

"Sony intentó hacer la transición con PSPgo, creo que cambiaron la actitud de algunos consumidores, pero necesitan volver con algo para PSP muy rápido para seguir en el juego, ya que en Nintendo saben como hacer estas cosas bien."

Aunque esta hipotética PSP2 no va a tener una llegada inminente, y mucho menos viendo el último impulso que desde Sony quieren dar a su máquinacon el lanzamiento de casi 70 títulos de aquí a final de año, entre los que encontraremos franquicias como God of War o Parasite Eve.

Disponible la demo de Crackdown 2

Microsoft y el estudio Ruffian Games han anunciado hoy la disponibilidad de la esperada demo pública de Crackdown 2 en Xbox LIVE. De este modo, los fans de todo el mundo podrán descubrir algunas de las novedades del juego más explosivo del verano, que llegará a las tiendas españolas el próximo 9 de julio.

Recuperando la acción frenética que distingue a la saga, la demo mostrará el modo campaña individual y cooperativo para cuatro jugadores, y permitirá experimentar la gran libertad de acción del juego y tener un adelanto del nuevo sistema de progreso de habilidades. Además, si eres un fan de los Logros, podrás guardar los que consigas en la demo de Crackdown 2 y desbloquearlos cuando compres la versión final del juego. Además contará con conectividad via Facebook para conseguir extras.

Demo de Dragon Ball Origins 2 para Nintendo DS

Los aficionados de Dragon Ball pueden probar un pequeño adelanto de las nuevas aventuras portátiles de Goku según ha anunciado NAMCO BANDAI Games Europe, a través del lanzamiento de una demo jugable descargable de forma gratuita de Dragon Ball: Origins 2 para Nintendo DS.

La demo está disponible a partir de ahora hasta el 22 de julio vía DSiWare para DSi y DSi XL y vía WiiWare para DS y DS Lite. Dragon Ball: Origins 2 llegará a Europa, Oriente Medio, África y región Asia-Pacífico en verano de 2010 en exclusiva para Nintendo DS, con un montón de nuevas características y la mejor emoción de Dragon Ball para mantener tu lápiz táctil y tus pulgares en movimiento durante toda la aventura. Cuenta con una parte del primer nivel, ambientado en el Cuartel del Ejército del Lazo Rojo.




la gran historia
de los videojuegos
por entregas
capítulo 14: 1997

1997: PSX comienza a despuntar

Poca gente daba posibilidades de éxito a Sony con su Playstation, un mercado desconocido para ellos y una competencia fuerte y asentada parecían unas barreras de entrada lo suficientemente altas como para lograr el éxito

Podríamos considerar 1997 como el año del despegue definitivo de Playstation, la estrategia de Sony de colaboración con third parties comienza a dar sus frutos y a pesar de que Nintendo 64 recibe un excelente poker de juegos, se empieza a entrever quien va a ganar esta generación de consolas, Sega queda en tierra de nadie y su Saturn no consigue hacer frente a las consolas de sobremesa de Sony y Nintendo.

Comenzamos por las portátiles donde Game Boy se queda sola, en 1997 Sega abandona el desarrolla de juegos para Game Gear entre rumores del lanzamiento de una nueva consola de mano que nunca llegaría. Un buen número de títulos ya en desarrollo se cancelan y algunos otros se lanzan apresuradamente sin estar finalizados. Un triste final para una consola que por especificaciones técnicas mereció más, pero que entre la poca duración de la batería y el empuje de la Game Boy no llegó a ofrecer todo lo que podría. Nintendo si lanza juegos para la Game Boy, algunos de buena calidad como Castlevania Legends, Bust-a-Move 2: Arcade Edition, Disney's Hércules de THQ, Donkey Kong Land III o el King of Fighters '95 de SNK. Aún así, da síntomas de agotamiento y todo parece indicar que necesita un relevo y no tendremos que esperar mucho para comprobar la reacción de Nintendo.

1997 es el último año en el que Sega trata de hacer frente (sin éxito) a Nintendo y Sony con la Saturn, en 1998 se daría cuenta de que estaba en una batalla perdida y comenzaría a trabajar en su siguiente consola de sobremesa. Durante el año que nos ocupa llegan a las tiendas buenos juegos como Shining Force III o el crossover de lucha X-Men vs. Street Fighter de Capcom, Saturn amplía su catálogo con versiones de Quake y Resident Evil y no puede faltar el juego de la mascota de la casa y el 20 de junio se lanza uno de los imprescindibles de la consola, Sonic Jam, un excelente remake que recopila los Sonic de Megadrive a cargo del Sonic Team.



Sonic Jam, una recopilación de los juegos de Sonic en Megadrive/Genesis con muchas novedades y extras y gráficos actualizados para la potencia de Saturn

El Juego del Año



Para muchos el mejor jrpg de todos los tiempos, para otros un título sobrevalorado, lo que es indudable es su repercusión a medio y largo plazo

Allá por 1997 la saga Final Fantasy era ya casi una religión en Japón, en EEUU es una saga conocida por los jugadores de Nintendo pero no alcanza las cotas de popularidad del mercado asiático y en Europa solo es posible conseguir los juegos vía importación. El 31 de enero de 1997 llega a las tiendas niponas el primer Final Fantasy fuera de



la consolas de Nintendo. Con la garantía de nombres como Hironobu Sakaguchi, Kazushige Nojima, Tetsuya Nomura, Yusuke , Yoshinori Kitase o Nobuo Uematsu detrás, Final Fantasy VII es un juego rompedor en muchos aspectos, es el primer gran juego de Playstation, el primer FF que no aparece en exclusiva en las consolas de Nintendo, el primero con entornos en 3D, el primero con las espectaculares secuencias cinemáticas que han caracterizado a la saga desde entonces, ... nada ha vuelto a ser igual en la saga -y en el jrpg en general- desde entonces y el reinado de Playstation comenzó con acuerdos como el firmado entre Sony y Squaresoft.

Inicialmente Final Fantasy VII estaba previsto para SNES, pero el cambio de generación obligó a reiniciar su desarrollo para N64. La apuesta de Nintendo por el cartucho y las limitaciones de este y el interés de Sony por la saga y las facilidades que proporcionó a Square para desarrollar para su Playstation llevaron a un cambio de plataforma que a la larga sería fundamental en la evolución del mercado del videojuego.

Si algo destaca en la historia y la trama de Final Fantasy VII es el carisma de sus personajes, todo comienza cuando Cloud se une a una Avalancha liderada por Barret, en una misión contra Shinra, Aeris es capturada y Cloud debe conseguir su liberación, en el camino nos encontramos enfrente al gran Sefirot. Yuffie, Cait Sith, Vincent y Cid se unirán a lo largo de la aventura al juego, conformando el plantel de personajes más mítico de la saga, que han repetido en las distintas secuelas de FF7.

En 1998 se lanza un remake para PC en 4 CDs (en PSX ocu-



paba 3) y en 2009 se lanza en la Playstation Network, siendo uno de los juegos más descargados de la tienda de descargas de Sony. Square ha aprovechado el tirón de Final Fantasy VII y ha puesto en el mercado todo tipo de productos desde videojuegos para otras plataformas a películas de animación, pasando por todo tipo de merchandising.

Tras el lanzamiento un año antes, Nintendo pone toda la carne en el asador por su N64, aunque no deja de publicar títulos para la SNES aún viva. Para una amplia mayoría de la comunidad jugona GoldenEye 007 es uno de los tres mejores juegos del catálogo de la consola y uno de los mejores FPS de consola de la historia. Rare realizó un excelente trabajo en la conversión de la película de James Bond del mismo nombre a todos los niveles y por encima de todos ellos en una jugabilidad con un pad nunca vista en el género.



Diddy Kong Racing es un muy buen juego de carreras arcade pero no puede hacer frente al rey del género, Mario Kart 64 que fue lanzado este mismo año. Con la producción del mismo Miyamoto, Nintendo pone a disposición de los jugadores un amplio elenco de personajes de la saga que compiten en los primeros circuitos poligonales 3D de la saga. Un buen número de novedades jugables, entre las que destaca la posibilidad de juego competitivo a cuatro, justifican la compra de este nuevo Mario Kart a los que aún disfrutaban del juego de SNES.

Otra saga clásica de la casa llega a N64 en este 1997, Star Fox 64 se comercializa junto al Rumble Pack, el cual permite la vibración del mando. En principio la idea era lanzar este título como Star Fox 2 para SNES pero se retrasó y se reprogramó para lanzarlo en la nueva consola de sobremesa de Nintendo.

No solo Nintendo lanza buenos juegos para la N64 y otras compañías que trabajan para la consola complementan su catálogo. Dos buenos ejemplos son Acclaim que pone a la venta el Turok: Dinosaur Hunter de Iguana Entertainment y Konami con su International Superstar Soccer 64, uno de los mejores juegos de fútbol de la breve historia de nuestra afición favorita.

La política de third parties de Sony comienza a dar resultados, nuestro juego del año Final Fantasy VII es la primera gran exclusiva que Sony roba a Nintendo pero no será la última. Por otro lado Sony sabe de la importancia de los títulos que lancen los estudios internos, son los que van a permitir mantener un ritmo constante de lanzamientos adaptado a las necesidades de la consola en todo momento. Fruto de estas dos estrategias perfectamente



coordinadas Playstation amplía su catálogo con secuelas de títulos exitosos como Tomb Raider II o Resident Evil 2 que garantizan un buen número de unidades



vendidas, nuevas franquicias como Soul Blade o Colony Wars que complementan el catálogo de Playstation en todos los géneros, convirtiendo a la máquina de Sony en una plataforma deseable para todo tipo de jugadores. Otra



saga que se pasa a Playstation es Castlevania con el magnífico Symphony of the Night, un juego que revoluciona la saga introduciendo toques roleros y una mayor profundidad jugable, con los que Koji Igarashi enriquece el plataformas de Konami.

En medio de la guerra de las consolas el PC sobrevive como plataforma de videojuegos perfectamente válida; lo hace con un buen número de desarrolladoras que ven en los ordenadores la máquina ideal por implantación, flexibilidad y potencia. Es el caso de LucasArts que sigue apostando por la aventura gráfica en PC, a pesar de que ya han pasado sus mejores años, y pone a la venta The Curse of Monkey Island, un intento de revitalizar su saga estrella, espectacular a nivel gráfico pero irregular en trama y desarrollo, se echa de menos el humor de los Gilbert y Schafer.

La aventura evoluciona con títulos como el Myth: The Fallen Lords, The Last Express o el maravilloso Blade Runner de Westwood Studios, una excelente conversión de la película de Ridley Scott que consigue una ambientación perfecta y trasladar la trama del film al videojuego de una manera sublime. Por todo



ello, está considerado como uno de las mejores juegos basados en película de la historia.

Las desarrolladoras no olvidan a los que prefieren juegos de acción y LucasArts repite con Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II y Shiny Entertainment pone a la venta MDK, un juego muy elogiado por la crítica pero que no



obtuvo las ventas que su calidad merecía. MDK tendría posteriormente una versión para PSX y una secuela que vería la luz en el año 2000.

La estrategia y los juegos de rol son otros de los géneros más demandados por los jugadores de PC, una buena mezcla de ambos es Dungeon Keeper, publicado por Bullfrog Productions en 1997 tomamos el papel de guardián de la mazmorra, que debemos construir y poblar de monstruos que eviten el acceso de los héroes a la misma. Una curiosa propuesta



Nobuo Uematsu nace en Köchi, Japón en 1952. Empezó a tocar el piano a los doce años, siguiendo la afición de su hermana mayor. La que inicialmente era una afición se convierte en algo más cuando Uematsu se gradúa en música por la Kanagawa University.

Pero los inicios no son fáciles y Nobuo Uematsu trabaja en una tienda de alquiler de música en Sugoshiyoshi cuando una chica que trabajaba para Square le preguntó si le interesaría crear música para algunos de los títulos en los que trabajaban, el aceptó y lo que inicialmente surgió como un trabajo a tiempo parcial lo convertiría en una leyenda del mundo del videojuego.

El primer trabajo de Uematsu en Squaresoft fue la banda sonora de Genesis, un título que no tuvo demasiado éxito al igual que el resto de los primeros juegos para los que trabajó. Todo cambió cuando Hironobu Sakaguchi le invitó en 1987 a formar parte del juego que salvaría a Square de la bancarrota y cambiaría el futuro del mundo del videojuego: Final Fantasy.

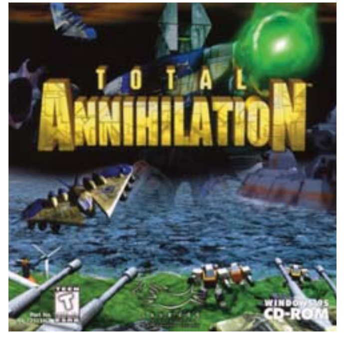
Desde entonces Nobuo Uematsu puso música a todos los juegos de la saga hasta que en 2004 deja Square Enix para fundar su propia compañía, Smile Please; la razon por la que dejó Square Enix fue porque la compañía movió su oficina de Meguro a Shinjuku, y él no estaba cómodo con la nueva localización.

El estilo de composición de Uematsu es diverso, desde piezas clásicas sinfónicas y heavy metal hasta New Age. Uematsu es un gran fan de la música de todo tipo, desde la música celta al heavy metal, pasando por las influencias de artistas americanos y británicos como Elton John, The Beatles, Emerson, Simon & Garfunkel o el rock progresivo. El estilo de sus composiciones en la serie Final Fantasy varía por tiempo, de oscura a ligera, de alegre a melancólica. Nobuo Uematsu asegura que la de Final Fantasy IX es su banda sonora preferida.

Uematsu es conocido por ser el compositor de las geniales bandas sonoras de la saga Final Fantasy hasta el FFXI y la mayoría de spinoff de la misma. Pero no se ha limitado a la saga principal de Square (después Square Enix). Son también composiciones suyas las melodías de otros grandes títulos como Dragon Story, Super Mario RPG, Chrono Trigger, Makaitoushi SaGa, SaGa 2 Hihou Densetsu y Romancing SaGa 2.

Ya fuera de Square Enix sus trabajos más conocidos son la banda sonora de los Blue Dragon (2006) y Lost Oddisey (2008) de Mistwalker y las excelentes composiciones que acompañan la acción de Super Smash Bros. Brawl de 2007.

que supone uno de los primeros éxitos del ínclito Peter Molyneux. Otros juegos de estrategia más “pura” destacan en 1997, entre todos ellos dos que marcarían el devenir del genero: Age of Empires de Ensemble Studios, que daría inicio a una de las sagas



más exitosas y Total Annihilation; creado por Chris Taylor y Cavedog Entertainment., fue el primer videojuego de este género en implementar gráficos 3D en las unidades y el terreno.

En el mundo del rpg una nueva licencia ve la luz, se trata de Fallout, programado por Black Isle Studios y publicado por Interplay (posteriormente Bethesda), supone un soplo de aire fresco en un género donde se abusa de la ambientación medieval y fan-



tástica y sumerge al jugador en una apasionante historia en un mundo postapocalíptico fechada en el siglo XXII. Un gran inicio para una gran saga que ha llegado merecidamente hasta nuestros días.

TEXTO: J.BARBERÁN

Hablamos con:
Borja de Altoaguirre

Metal Gear Solid Peace Walker fue presentado al mundo hace justo un año. En una sorprendente maniobra, Konami decidió dotar de un nuevo capítulo de la épica Metal Gear a la consola portátil de Sony. En palabras del propio Kojima, se trata del auténtico MGS5. Y por fín lo tenemos entre nosotros.

GTM - ¿Donde nos sitúa Metal Gear Peace Walker dentro de la saga Metal Gear?

MGSPW se desarrolla en el año 1974, justo después de todo lo que vimos en MGS3. Es importante destacar que este nuevo título es un nuevo eslabón argumental dentro de toda la saga, y no un título adicional o paralelo, como hemos visto hasta ahora en las plataformas portátiles que han recibido versiones de Metal Gear Solid.

GTM - ¿Porqué en PSP y no en otras consolas grandes?

Estamos convencidos de que PSP es un formato al que le queda aún mucho recorrido. Muestra de ello es el techo técnico que hemos conseguido alcanzar con este desarrollo. No sólo a nivel gráfico, sino en la integración de nuevos elementos de control, cinemáticas interactivas y la combinación de multijugador on/offline con juego en solitario. Al final lo que más destaca puede ser el sublime apartado gráfico que MGSPW ofrece, pero detrás hay mucho más. Es cierto que Hideo Kojima ha reconocido en varias ocasiones que el guión de Peace Walker estaba concebido para un proyecto "MGS5", pero estamos muy satisfechos con el resultado. Y lo más importante, cosechando muy buenas críticas y aceptación entre el público.

GTM - ¿Que novedades jugables encontraremos?

Nada más comenzar el juego tendremos que escoger entre tres sistemas de control. Con cada uno de ellos, hemos conseguido readaptar todas las opciones de control y jugabilidad a una consola cuyo sistema de botones no está pensado específicamente para recibir este tipo de títulos. Cada uno de estos sistemas ofrece un matiz a perfiles de jugadores que podrían identificarse como: jugadores habituales de la saga, acostumbrados a shooters y un tercer grupo de usuarios que estén más familiarizados con el control de personajes en tercera persona. Esta flexibilidad a la hora de escoger el tipo de jugabilidad que queremos desde el principio, y que puede cambiarse en cualquier punto del desarrollo del juego, es muy satisfactoria.

GTM - Las críticas de la prensa japonesa han sido excelentes, ¿esperáis cosechar este éxito en europa?

De hecho, ya lo estamos con-





siguiendo. Conseguir el 40/40 de Famitsu ha sido, de nuevo, todo un honor para todos nosotros. Es un símbolo de la proeza técnica y artística que se ha conseguido con este título, y que además, está teniendo unas ventas espectaculares en Japón. En Europa y EEUU acabamos de lanzar el título, y esperamos que la respuesta de los usuarios vaya acorde con las notas de las principales publicaciones especializadas, donde la nota mínima no ha bajado del 9 sobre 10.

GTM - ¿La inclusión del cooperativo hará que el juego gane en acción y pierda en inflitración?

Son conceptos completamente distintos. Cuando iniciemos una nueva misión, el juego nos permitirá realizar la misión en Individual o Cooperativo. Es decir, podemos superar todo el desarrollo argumental del juego sin la necesidad de un compañero, pero con él colaborando las misiones y las fases ganan mucho más: recovecos a los que no podemos acceder sin ayuda, detalles adicionales... Además, el juego nos irá animando en el modo Individual a que probemos esta opción, que sencillamente, es increíble. Algunas misiones sólo son accesibles en el modo Individual, pero el componente de infiltración seguirá ahí como siempre, o incluso potenciado en algunas misiones y partes del juego.

GTM - ¿Cómo funcionará el sistema de puntos de experiencia?

En paralelo a toda nuestra acción sobre el campo de batalla, contaremos con una MOTHER BASE. Una central de operaciones en el mar donde podremos enviar a los soldados que vayamos reclutando o venciendo mediante un sistema de globos Fulton. En esta base, además de guardar armas, municiones y objetos, podremos desarrollar todos estos ítems y emplear al personal en distintas tareas e investigaciones, que nos ayudarán a desarrollar todos estos elementos. En este sentido, nuestro personaje también irá ganando puntos de experiencia y desarrollando habilidades,



que combinadas con los avances en la base de operaciones, nos permitirán progresar en todos los sentidos.

GTM - La inclusión de escenas cinemáticas con imágenes de cómic ha suscitado mucha polémica, ¿que les ha motivado a seguir empleándolas?

Generar secuencias cinemáticas para nutrir el desarrollo argumental del juego era algo que podría seguir haciéndose, pero en este caso concreto se ha optado por un punto intermedio. Las secuencias cinemáticas requerían de toda la atención del jugador, a cambio de valiosa información sobre la historia, pero sin ningún tipo de interacción. Con este nuevo sistema, la interacción será totalmente necesaria para seguir avanzando.

GTM - ¿Con qué problemas se han encontrado al trasladar el control de MGS a PSP? ¿qué opinión les transmite la carencia de un segundo stick?

Este elemento ha sido uno de los retos más importantes en el apartado jugable, junto con el sistema de cámaras. Creo que al final hemos conseguido lo que comentábamos antes: trasladar toda esa sensación de control que tenemos en una consola con mando a un formato que cuenta con tan sólo dos gatillos, una cruceta de dirección, cuatro botones... Hace falta echarle la manos encima a la demo disponible en la PlayStationStore para darse cuenta del gran nivel de perfeccionamiento que hemos conseguido con cada uno de los sistemas de juego. Lo más sorprendente, que no os defraudará a ninguno.

GTM - Una de las características más destacadas del juego es sin duda su apartado técnico. ¿Diría que MGSPW alcanza el techo gráfico de la PSP?

Completamente, estamos convencidos de que, con diferencia, supera a cualquier otro título en PSP.

GTM - Reseñe alguna característica del título de la que se sienta particularmente orgulloso, y que lo diferencie de la competencia.

Personalmente, la banda sonora y su integración dentro de cada parte del juego es uno de los aspectos que más me gustan. En el apartado puramente jugable, el sistema de control es algo de lo que creo que también debemos sentirnos muy orgullosos. Que por cierto, la banda sonora original está a la venta en KonamiStyle por menos de 10€.

GTM - El juego llega a España traducido, pero... ¿Para cuando



un buen doblaje castellano como el de MGS de PS1?

En cuanto tengamos cualquier tipo de información sobre este aspecto, seréis los primeros en saberlo, lo prometo.

GTM - ¿Cómo ha sido la "negociación" con Capcom y Ubisoft a la hora de incluir guiños de Monster Hunter y Altair? ¿Veremos pues a Snakehaciendo un guiño en un juego de dichas compañías?

Creo que cualquier desarrollador del mundo no le diría que no a un maestro de la talla de Hideo Kojima, pero lo más importante es el resultado: lejos de quedar como un simple guiño, creo que la integración dentro del juego de estas dos sorpresas en forma de colaboración artística ha sido increíble. Un añadido más a todo lo que ya de por sí tenía el juego.

GTM - Al incluir cuatro jugadores y poder reclutar más, se busca una experiencia de infiltración más global, queriendo escapar de la serpiente solitaria?

Como hemos comentado antes, el cooperativo es un matiz más dentro de la oferta del título. A nivel puramente conceptual, Big Boss continúa haciendo gala de sus habilidades de infiltración. El cooperativo es una nueva forma de disfrutar el juego en conjunto, sin que afecte al género creado por Metal Gear Solid desde sus inicios.

GTM - Se ha hablado mucho de un MGS basado en Ocelot ¿se sabe algo de esto?

Ocelot es uno de los personajes con más carisma de toda la saga, pero de momento sólo tenemos encima de la mesa un Metal Gear Solid Rising con Raiden como protagonista.

GTM - Entre este título, Rising y el reciente arcade de MGS en 3d parece que la franquicia está lejos de agotarse, algo muy distinto a lo que se apuntaba con MGS4 ¿es Peacewalker un puente hacia futuras entregas?

MGSPW es un revulsivo para la saga. Al contrario que el resto de entregas en portátiles, esta nueva edición sí ha resultado ser una parte muy importante dentro de la misma. Con Rising y Arcade, el equipo de Kojima Productions explora nuevos campos en los que desarrollar la franquicia, que esté donde esté, seguirá siendo fiel al estilo y calidad inconfundible que siempre la ha caracterizado.

GTM - ¿Son ciertos los rumores de que se va a lanzar un port para PS3 en la Store?

La única versión digital compatible es la que hemos lanzado

el mismo día del lanzamiento para PSPgo, en cuanto a una posible versión para PS3, no tenemos notificación alguno de momento.

GTM - La historia se entregará en misiones, esto sumado a la suma de experiencia y el coop a cuatro, hace pensar en una entrega de nuevas misiones, vía DLC de otras nuevas ¿es esto posible?

Es una posibilidad, y muy interesante además. Aunque por el momento no hay noticias al respecto.

GTM - ¿Qué opinión le suscita la situación actual de PSP? ¿Piensa que es necesaria una redefinición de la consola tal y como indican algunosrumores?

PSP es una plataforma muy interesante como formato para juegos y como centro multimedia portátil. Entre las últimas versiones de PSP y la reciente incorporación de PSPgo, creemos que la consola tiene aún por delante muchos años de éxito y nuevos títulos; y nosotros, estaremos ahí apoyándola con nuevas propuestas.

GTM - ¿Crees que la situacion actual de PSP es tan crítica como piensa la inmensa mayoría de la gente?

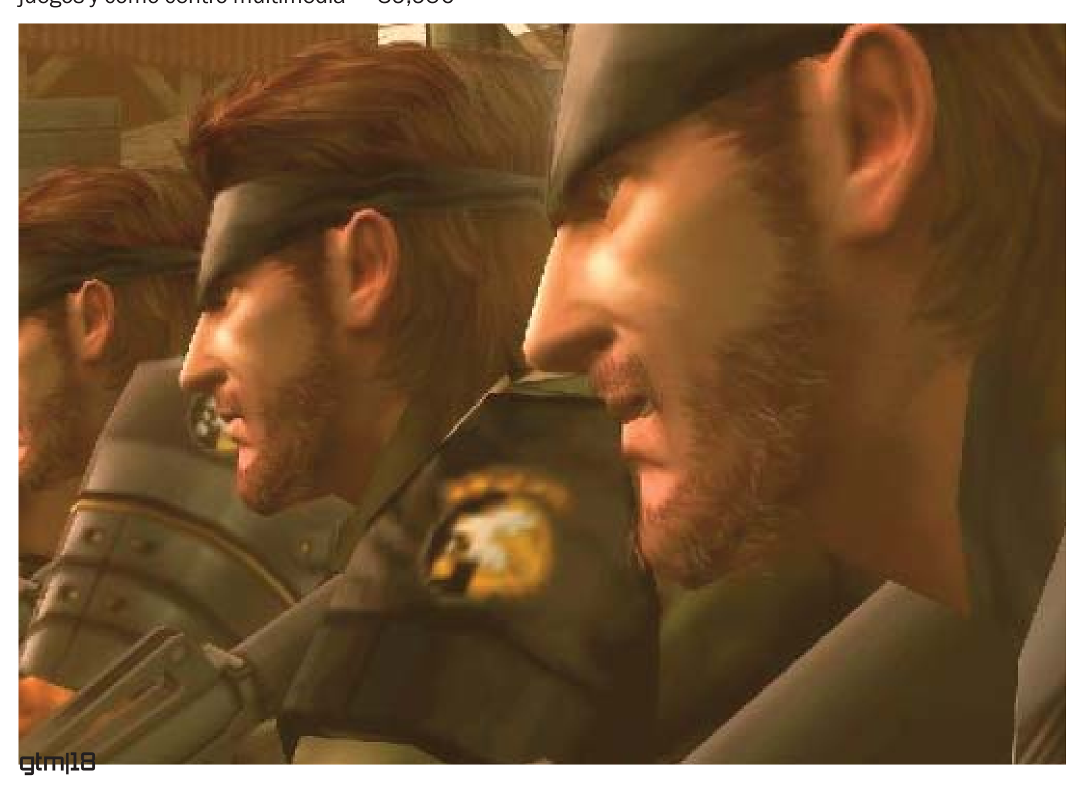
PSP es una consola muy afectada por la piratería en nuestro país, y al igual que en otros formatos, penaliza mucho el desarrollo de nuevos títulos. Nuestra baza más importante en este sentido es ofrecer una propuesta innovadora, fresca e interesante, con un componente multijugador muy importante, que rentabilice la compra del mismo, a un precio muy competitivo además: 39,95€

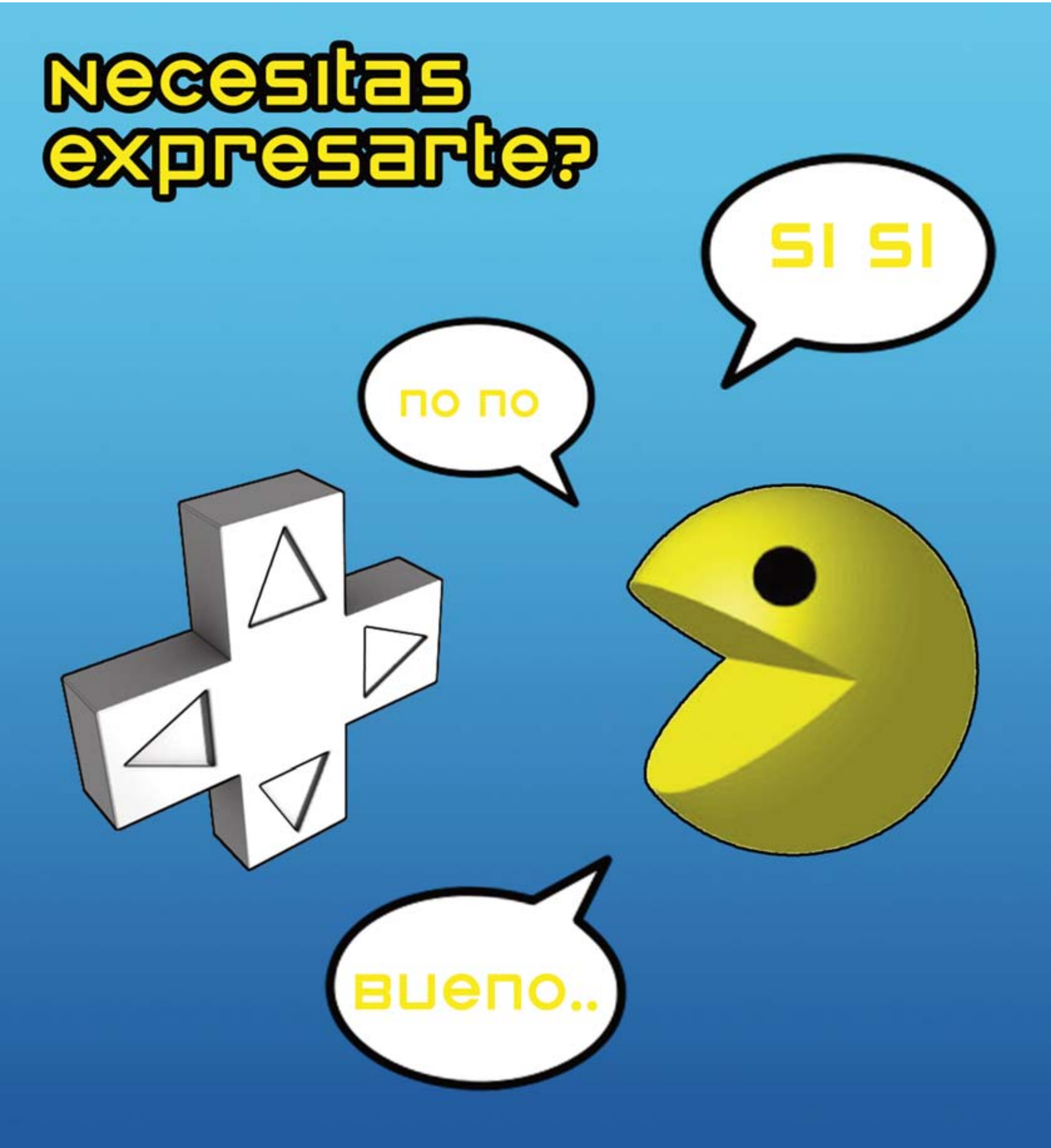
GTM - ¿Cuál es su opinión sobre la saga Splinter Cell? ¿Sigue siendo el rival a batir dentro de los juegos de espionaje tacticos?

Creo que la saga ha tocado tantos palos y subgéneros que tenemos muchos rivales a batir, aunque desde luego el trabajo de Ubisoft con las últimas entregas de Splinter Cell es digno de admirar. En definitiva, enriquecer el producto con pequeños componentes de rol, acción, infiltración... nos hace ser muy polivalentes a la hora de competir con otros títulos, y ofrecer una experiencia muy completa a todos nuestros públicos.

GTM - ¿Puedes darme un titular vende Metal Gear?

Vuelve el Boss. Vuelve Metal Gear Solid.





comparte tus opiniones en:
El foro de Games Tribune
Te escuchamos!

El E3 al revés



El E3 de este año, la feria de videojuegos actual por definición más reconocida, ha sido la E3 de los contrastes y las sorpresas. Tardaremos en olvidar un evento que ha brindado tantos sobresaltos, que ha marcado el nacimiento de nuevos modos de control, y que ha sacado a la luz facetas que creiamos imposibles en algunas de las compañías actuales

Microsoft nos presentó el Kinect, casi en exclusiva porque no dió pié a nada más; Sony nos habló del Move y de otros jugosos proyectos, aunque con el nivel de aburrimiento rozando el absurdo; y Nintendo sorprendió a propios y extraños, desmarcandose del rumbo casual que ellos mismos habían iniciado años ha, mostrandonos un repertorio de juegos y una nueva consola, que ha hecho babear y maravillar a millones de viejos jugadores alrededor del globo.

Hay quien dice que así Nintendo ha vuelto a sus raices y cual hijo prodigo en Navidad, ha vuelto a casa con los suyos. Nada más lejos de la realidad; Nintendo continuará comercializando de forma masiva con productos de clarisima herencia casual y priorizando, por mal que nos sepa, WiiFits y WiiMotionsPlus por encima de todo. De hecho, prácticamente todos esos retornos de las más queridas franquicias de Nintendo, DonkeyKong, Metroid o Kirby, están desarrolladas por terceros... Nintendo está demasiado ocupada conquistando el mercado con lo que realmente les da dinero. Y mucho.

El E3 es una feria para jugones y para medios de prensa que consultan esos mismos jugones a los cuales no les importan los planes de mercado de una desarrolladora

Lo único que ha demostrado Nintendo es entender lo que muy pocos han entendido hasta el momento, y que ellos mismos demostraron ignorar el año pasado. Y es que el E3 es una feria para jugones y para medios de prensa que consultan esos mismos jugones. Jugadores de vieja tradición a los que no podría importarles menos los planes de mercado de una desarrolladora y mucho menos su política de lanzamiento o catalogo para todos los públicos.

Ese público quiere plataformeros imposibles, shooters histrionicos y juegos deportivos hiper realistas, no sistemas de reconocimiento de imagen que te ayuden a hacer bien las abdominales ni tamagotchis super vitaminados que den grima.

Nintendo demostró entenderlo, pero al parecer el resto de desarrolladoras que celebraron



una conferencia no pueden presumir de lo mismo, y particularmente una de ellas, Microsoft, la cual dedicó practicamente toda su exposición a su nuevo aparatejo, el Kinect, al cual por cierto ya había dedicado un evento en solitario solo unas horas antes. ¿El resultado? Sopor, aburrimiento, tedio… Ni anunciando al final de la conferencia que iban a regalar una flamante Xbox360 Slim a todos los asistentes, ni así consiguió Don Mattrick arrancar un estruendoso aplauso del público.

Kinect es una gran idea, no lo niego, y una evolución del sistema de juego tradicional muy interesante; y también lo es PlayStationMove… Pero no solo somos gatos viejos, incapaces de cambiar un pad de toda la vida por algo fresco; mientras estos artilugios estén claramente orientados al público que todos conocemos, es evidente que ni Kinects ni Moves, ni siquiera Wii-MotionsPlus, conseguirán arrancarnos el mismo interés que una nueva entrega de Halo o de Killzone.

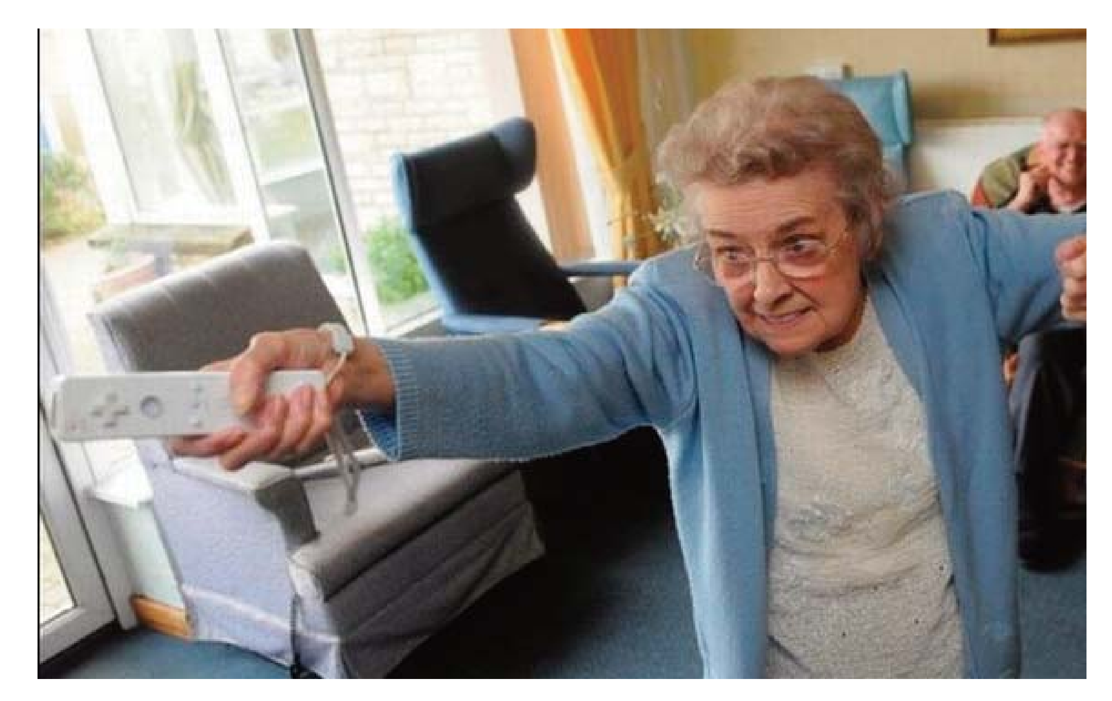
Pero si al público hardcore no nos compraron, cosa que ni siquiera intentaron, mucho les va a costar convencer al gran público no experto en videojuegos de las ventajas de sus sistemas. Porque el anuncio oficial de precios de estos aparatos que supuestamente han de salvar la industria, no podían ser más desoladores…

¿Alguien no se ha dado cuenta que por el mismo precio que vale el periférico, uno puede comprarse un sistema ya consagrado en el mercado y con un buen catálogo a sus espaldas?

¿Alguien en Microsoft o Sony se ha dado cuenta ya, que por el mismo precio que vale un kit completo de Kinect o Move, sin contar la consola, un comprador puede adquirir un pack completo de Wii con un par de juegos? ¿Realmente creen que un inexperto en videojuegos va a invertir el doble de lo que vale una consola que tiene un renombre de cinco años de vida, por un aparato que no ofrece ningún valor diferencial?

Hace mucho tiempo que en Game Over defendemos que un sistema de juego tal no puede triunfar sin estar de serie en todos los packs de venta, o como





máximo valiendo unos cien euros a lo sumo... Por lo menos sin ofrecer algo novedoso y revolucionario como si lo hicieron en su momento el WiiMando o el WiiFit. La realidad pues, es dantesca. Todas las desarrolladoras se suben rapidamente al tren y ofrecen los mismos juegos deportivos, de fitness o bobadas al uso con las que Nintendo lleva hasta cinco años comerciando.

Total, un mercado saturado de productos practicamente clónicos, que ofrecen unos catalogos de una calidad cuestionable, y a unos precios exagerados... ¿A qué me recuerda a mi esto? Pues sin ir más lejos a la gran crisis de los videojuegos de 1983, donde Atari, junto a muchas otras, abusaron con sus inventos de un mercado que acabó por darles la espalda...

No quiero ser catastrofista, una debacle como la del 83 es poco probable que se repita, pues las circunstancias han cambiado radicalmente y la industria como tal esta bien asentada. Pero es evidente que en un mercado capitalista tan letal como el nuestro, no pueden subsistir más de dos productos identicos... y la posición de Nintendo, obviamente, no esta en juego.

Alguien saldrá perjudicado, alguna compañía, no me aventuro a decir cual, se encontrará con una inversión de millones de dólares que apenas ha tenido repercusión en el mercado... Y alguno de los sistemas pagará el pato, condenado a la desaparición

No entraré en la discusión de quien ha ganado el E3, un debate que ya cansa y encuentro algo inmaduro. Nintendo entendió el juego, Sony a ratos pero sin saberlo enseñar y Microsoft perdió por completo la visión del público al que debía dirigirse.

Pero una cosa me queda muy clara, y es que el E3 marcará un punto de inflexión historico; porque Kinects, Moves, WiiFits, Innergys, VitalitySensors y demás artilugios no pueden subsistir juntos en el mismo mercado.

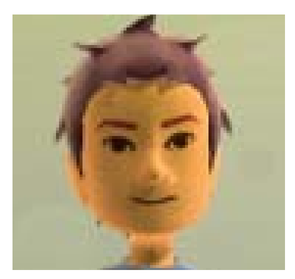
Alguien saldrá perjudicado, alguna compañía, no me aventuro a decir cual, se encontrará con una inversión de millones de dólares que apenas ha tenido repercusión en el mercado... Y alguno de los sistemas pagará el pato, condenado a la desaparición.

Puede ser que de la misma forma que antaño cayeron gigantes de la talla de Atari o Sega, ¿este E3 haya sido el pistoletazo de salida hacia el desastre, la hecatombe, de una de las tres grandes? Sólo el tiempo lo dirá.

MARC ROLLÁN (FUNSPOT)

GTM Opina...

Golosinas 1.5



Adrián Suárez
Redactor de Games Tribune

Hay un debate habitual en lo que a ofrecer innovación se refiere, tanto entre una secuela y otra como entre nuevas franquicias. Vender algo sorprendente, buscar esa nueva jugabilidad, ese giro maravilloso en el argumento es importante y necesario, pero también lo es ofrecer golosinas al fan sin más objeto que dejarle un sabor dulce en la boca. El que ama Assassin´s Creed tiene "a la vuelta de la esquina" el Brotherhood, el Fifero su ración con Copa del Mundo y los que disfrutamos con Fallout 3, podremos volver al Yermo por una carretera que pasa por Las Vegas

El problema es obvio, la desarrolladora va a insistir en que el producto poco o nada tiene que ver con el título del que toma prestado casi todo, con la obvia intención de sacarnos 70 euros en lugar de ponerlo en las tiendas a precio reducido; tampoco nunca diciendo, de manera clara: "Este juego es para aquellos que queríais más de esto, una gigantesca expansión si preferís llamarlo; y punto" porque, a veces, eso es exactamente lo que deseamos: una versión 1.5 de nuestro juego predilecto con ocho fases más, nuevas armas, una nueva trama y un cooperativo a la altura, sin novedad real alguna pero, sobretodo, con mucha sinceridad.

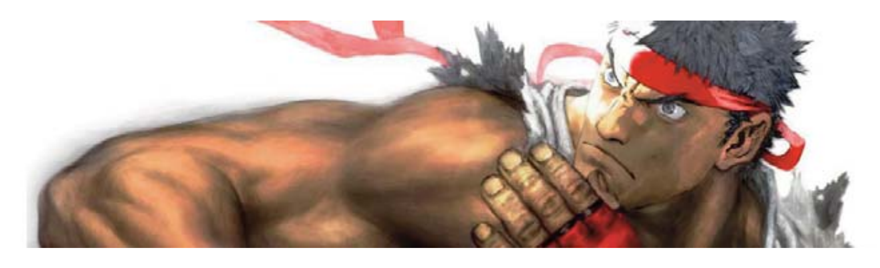
La otra cara de la moneda es para aquellos que claman al cielo preguntándose por qué todas esas novedades no estaban en el juego desde un inicio. Curiosamente, esas personas estaban satisfechas con el título original y se sentían conformes con lo pagado pero, al anunciar el buen montón de novedades, su juego les parece indigno de repente.

En este punto tenemos DLC de pago que salen en el mismo día de lanzamiento, una burla al comprador que, pese a pagar lo que vale el juego, no sale de la tienda con todo lo que su juego puede ofrecerle, también packs de abusivos precios que no suponen ninguna novedad a la experiencia y, por supuesto, con lo que comenzaba el artículo: golosinas 1.5 que se cobran como solomillos 2.0; pero ahora veamos cómo se podría hacer esto de lo que hablo de manera coherente, con un ejemplo por supuesto ficticio

Sale Naughty Dog a la palestra un par de años después del lanzamiento de su juego insignia, anunciando que, por 39 euros, va a sacar "Uncharted: Drakes Tales", el título es un calco del anterior pero con una historia paralela de 6 horas, cooperativo a cuatro y misiones sueltas que alargan más la vida del juego. En el propio disco está también el juego original reequilibrado; nos dicen que con él amortizarán el desarrollo de Uncharted 2 y que, a su vez, quieren hacerle a los fans un regalo antes de la tercera entrega.

Los que amaron el título darán palmas con las orejas; los que no, pensarán que los de ND ofrecen algo sin ningún interés, pero nunca se puede negar que el fan, el auténtico cliente a satisfacer y cuidar, recibe algo que desea y la compañía le ha puesto el nombre que tiene, sin tonterías.

Es por eso que espero que el buen precedente de Capcom para sus fans con Super Street Fighter IV consiga que las cosas cambien, al menos, un poco.



GTM Opina...

El show debe continuar...



Miguel Arán González
Redactor de Games Tribune

Y es que la tan manida muletilla del mundo del espectáculo, viene que ni pintada para ejemplificar el auténtico espíritu de las conferencias del E3 en aquellos que de verdad aman el hobby. Pueden ser largas o cortas. Convencer o no hacerlo. E incluso llegar a aburrir. Pero si hay una característica que las hace memorables, y algo por lo que merece la pena anclarse junto al monitor año tras año es sin duda por las sorpresas. Bueno... Y también por el hype, pero no nos salgamos del tema.

Ante todo hay que ser realistas: No podemos obviar el lado comercial del E3. Si las conferencias se realizan no es para contentar a los hardcores, que siguen siendo una minoría. El principal motivo está implícito en el propio nombre: "Expo", osease exposición. Y cuando se trata de exponer un producto y captar la atención de las masas y los inversores, el factor sorpresa y la puesta en escena tiene un impacto relativo, ya que lo que perdura es el producto en cuestión (Aunque la mona se vista de seda...)

He querido aclarar este punto porque cientos son los mensajes que año tras año inundan los foros protestando por lo paupérrimo de las presentaciones: Cero sorpresas, conferencias soporíferas..etc. No les falta razón, pero por más que nos pese este evento no está pensado para nosotros. Lo cual no quita para que de vez en cuando alguien dé la campanada (Como Nintendo este año). Pero habréis comprobado que cada vez son menos habituales. Parece ser que empieza a imponerse un estándar sobrio y calculado, donde las sorpresas y el ritmo, o curva de interés, parecen no tener cabida frente a la monotonía y el mecanicismo. En ese sentido no sé hasta que punto tenemos la culpa los medios. Porque estoy convencido que gran cantidad de las filtraciones pre-E3 fueron accidentales (Sobre todo respecto a Killzone 3 o LBP 2), algunas incluso reconocidas como tales, como Goldeneye Wii.

He dicho que comprendo el por qué de ese insulso estándar que comienza a imponerse en sucesivos E3, pero no he dicho que lo comparta: Como amante del mundillo no puedo por menos que poner el grito en el cielo para reivindicar algo que nos merecemos.

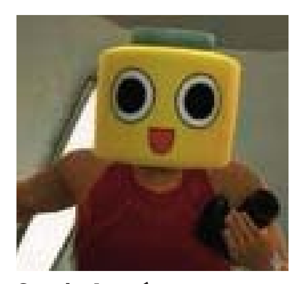
Bajo mi punto de vista, el secreto de una buena conferencia del E3 es entenderla como un circo. Siguiendo con la metáfora, en la variedad está el gusto, y ese es el secreto de un buen número cirquense: Equilibristas como Peter Molyneux, Domadores de Fieras como Reggie, Magos como Miyamoto, y payasos como Patcher o Kevin Butler. El espíritu del E3 para aquellos que tachamos días en los calendarios es el puro espectáculo. Espectáculo con un solo protagonista: Los videojuegos.

Más que una reivindicación es una petición, porque no tengo el derecho legítimo a reivindicar nada de esto. Pero desde aquí pido humildemente a las compañías que no nos priven de esos minutos de ilusión. Se que es más complicado que ignorarlo directamente. Pero merece la pena.



GTM Opina...

Con arcades y a lo loco



Sergio Aragón
Redactor de Games Tribune

Antes de nada, os aviso de que las siguientes líneas no tienen ningún tipo de reflexión pragmática sobre la situación del mundo de los videojuegos. Aprovechando el reboot a Need for Speed Hot Pursuit, sólo quiero rendir un pequeño homenaje a uno de los géneros más prósperos y con la fórmula más inmortal: los arcades de velocidad.

En particular quiero hablar de uno de los juegos que han pasado, hasta cierto punto, más tapados y venidos a menos de la pasada generación y del que mucho beben, con permiso de Carmaggedon, Destruction Derby y demás abuelos del subgénero. Aprovechando que, como he dicho, NFS Hot Pursuit está a la vuelta de la esquina y su desarrollo está a cargo de Criterion, quiero hablaros de *la niña de mis ojos* de dicha compañía: Hablo de *Burnout 3: Takedown*.

¿Y qué tiene de especial? Fácil, es la tercera parte de una saga de velocidad que ya apuntaba maneras, y que fue enderezada, pulida y maquillada por Electronic Arts, llevando a Criterion, la desarrolladora, a un nuevo nivel de calidad alcanzando incluso techos técnicos de las máquinas de la antigua generación, en concreto PS2, exprimiéndola como si fuese la mitad hueca de una naranja, dejando a las dos partes predecesoras y a las dos continuaciones como meros intentos de llegarle a la suela de los zapatos.

Y no sólo tiene mérito por los gráfcos, ni tan solo por la sensación de velocidad tan bastardamente (y perdónenme semejante expresión) conseguida, es que jugar a ese juego es una sensación indescriptible para aquellos a los que nos gusta destrozar un bólido contra otros tantos bólidos a ritmo de post-hardcore, metalcore y demás géneros musicales propios de melenudos como el que otrora he sido.

Al grano...

Hablando de destrozar bólidos, ahí está la cuestión más importante de todo este artículo y sobretodo de todas estas líneas de pelotería fanboy acerca de un título que si no recuerdo mal ya tiene más de un lustro; por fin en un juego podíamos dedicarnos a destrozar los coches rivales con un nivel de realismo suficiente como para llegar a sentirte en el volante, jugando a ver cuántos coches sacábamos de la carretera o simplemente utilizándolo como estrategia para llegar primero a la meta (y probablemente hacer que los demás nunca lleguen).

Es una pena, porque ningún juego hasta ahora ha conseguido semejante nivel de perfección global tan refinado, y aunque por ejemplo los hijos aventajados de Burnout: Takedown, como pueden ser el propio Burnout Paradise o los dos títulos de los que empecé a hablar, Blur y Split Second apuntan cada vez mejores maneras, sigo pensando que es complicado llegar a un nivel tan alto de complicidad con el jugador, corrigiendo la jugabilidad a un punto exacto hasta llegar a eliminar esas partes de un videojuego que se hacen ligeramente pesadas en pos de la parte de la que sacas más jugo.

Takedown te lo daba todo en bandeja, bien colocadito y preparado para degustar. De fans, para fans. Enorme.



Las consolas que supimos conseguir



Coronados de gloria, los gamers latinoamericanos siempre fuimos auténticos adictos. Sin embargo, la inevitable relación de las economías nacionales con el poder de consumo digiere un mecanismo de tránsito lento: en la mayoría de las veces, los latinoamericanos llegamos tarde

Cuando en los Estados Unidos, Japón y en los principales países de Europa, naturales mercados del primer mundo, salían las consolas y video juegos de vanguardia, aquí, lamentablemente, las recibíamos con una desagradable incongruencia temporal. Se desestimaba, por entonces, a un mercado inmenso.

Hoy la situación es diferente. En cuanto las majors apuntan sus cañones a la distribución, ahora, también miran para Latinoamérica. Y no es casualidad... Con la "democratización de la tecnología", la mayoría de los usuarios latinos podemos disfrutar en tiempo y forma de las novedades de la industria. Whatever that means, si sale, aquí llega. Otra cuestión será, por supuesto, el tema precios...

Hagamos un rápido ejercicio de pensamiento: por estos lares somos futboleros, y en épocas de mundial quedará bien su mención, de manera que tomaremos al Pro Evolution 2010, de PlayStation 3, como patrón para medir los mercados y sus manifestaciones. En Mercado Libre, el sitio líder de compras y ventas por Internet más grande de toda América Latina, está publicado a un promedio de U$S 65 por unidad. En eBay.com, website pionero de compras por Internet, figura a menos de la mitad: unos US$ 30. Por su parte en la norteamericana Amazon, como era de suponerse, los precios son notablemente similares a este último. Pues entonces, ¿qué hace encarecer tanto al producto final? ¿Son las exportaciones, importaciones y retenciones o es el aprovechamiento capitalista? Estimo, ésta, será un discusión que necesitará de, al menos, algún economista de perfil internacional como para explicar bien la cuestión, una voz académicamente autorizada. De momento, como usuario y como trabajador de la industria, me duele. Y lo hace ahí donde más se siente: en el bolsillo (sí, románticos, también me duele en el corazón, pero comemos con billetes).

El mercado latinoamericano es tan heterogéneo e importante como el del resto del mundo

Cuando los objetos se hacen fuera del país, uno entiende el trajín de que cuesten un dinerillo extra, pero tampoco es posible to-



lerar el abuso constante. Digamos, valga el ejemplo, cuando un colombiano compra un game, con el mismo capital, un irlandés puede comprarse dos. Es injusto.

Si hablamos en términos comerciales, el mercado latinoamericano es tan heterogéneo e importante como el del resto del mundo, pues: ¿por qué motivo, razón o circunstancia recae sobre él un aumento notorio a este bien (cultural, porque actualmente los fichines son "cultura") de consumo? Si bien es cierto que algo pasó en el medio, hace una década las consolas tardaban años en llegar, y en este entonces aterrizan en simultáneo pero exageradamente caras, no es completa ni genuina la ecuación. Como beneficiarios, si bien celebramos el advenimiento de la tecnología, exigimos precios más acordes a nuestra economía sin que tantas malignas convertibilidades afecten al producto. No será un tema de Estado, pero es un tópico de necesario debate.

Enciendo la llama para ver la luz, pero difícilmente conozca las respuestas a todos los interrogantes videojugabilísticos. Uno imagina, más sabe el Diablo por mañoso que por Diablo, que la forma lógica para que se ajusten los precios es "no comprando", por una cuestión de expresión. Aunque realmente no creo que esto determine una constante crónica. No obstante, la forma correcta, do the right thing, es exigir con respeto. Exigir a las grandes distribuidoras e importadoras precios más acordes. Exigir a los vendedores que cumplan con el pacto implícito de fidelidad. Exigir a los que intentan sacarte unos morlacos de más que no lo hagan. Exigirte a ti mismo como motor de economía. Exigir, esa es la cuestión.

Digamos, valga el ejemplo, cuando un colombiano compra un game, con el mismo capital, un irlandés puede comprarse dos. Es injusto

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)




Patio
de
recreo

The cake is a lie

El premio tras la puerta de La Ciudad Esmeralda era nuestra obsesión, pero tras él se acaba la película y hay que volver a Kansas, quizás sea mejor disfrutar más del camino de baldosas amarillas, pequeña Dorothy

Los primeros personajes de los videojuegos de nuestra memoria son píxeles coloridos. La creación del propio Mario es un sinsentido de tapar piernas, brazos y boca con colores y pelos para hacer más fácil la animación. Sonic es un bicho de colores llamativos con un poderoso rojo en sus zapatillas, ahí donde el jugador ha de poner la atención. Esa sencillez era parte del propio premio que el juego te daba al terminar con él. Tras sufrir infinitas frustraciones con Mickey y su "Fantasia" de ácido en mi Megadrive, la única recompensa que obtenía era un vacío apretón de manos con una silueta y un vulgar "Se acabó"; aunque todos sabemos que ése no era el premio real, el auténtico te lo cobrabas en el recreo cuando contabas tu proeza con todo lujo de detalles, intentando alargar una aventura que ya había acabado; claro que ¿cómo podías demostrar a Lusito y Jaimito que habías conseguido matar a Robotnik? Antes, lo de guardar la partida era pura ciencia ficción.

Pero acabó llegando. Los maravillosos RPG de Squaresoft de SNES permitían dejar constancia de tus progresos; a su vez, los premios para seguir jugando ya no pasaban sólo por mostrarte una nueva fase, ahora nos daban nuevas armas, nuevas armaduras y lo más trascendental: la subida de niveles consiguiendo que ya no pensaramos tanto en un posible insípido final. Cierto es que esto estaba presente mucho antes pero era ahora cuando cobraba auténtico peso. Los personajes ya no eran una cosa colorida y juguetona, ahora había una trama, sentimientos, motivaciones, familias y un mundo que recorrer. El héroe se sentía más cerca que nunca y con él, crecíamos nosotros porque nosotros eramos él

Así nacieron los juegos dentro del juegoen los que nuestro protagonista se enriquecía, mejoraba sus habilidades y conseguuía mejores items. Recuerdo recorrer los mercados de Nobilia en Secret of



Los premios intermedios nos sumergen, aún más, en la deliciosa irrealidad propia de un videojuego que no queremos que termine



Evermore buscando un objeto místico que no servía para nada dentro del título pero que se cotizaba a la alza en el patio del colegio. En ese proceso, se olvida lo que se supone importante: llegar al final de la aventura; la abstracción y la identificación con los logros del personaje es tal que deseamos que lo tenga todo, como si eso nos fuera a aportar algo real a nosotros más allá de los elogios de los extraños.

Con Pokemon, los premios a conseguir se multiplicaron por cientos, dejando la misión principal como un hilo muy difuso a través del cual te hacías con más y más cosas, ya no subías tú de nivel, lo hacía otra criatura; el jugador cuidaba a un jugador que cuidaba a una cosa, siendo el bicho el que acababa recibiendo los premios del juego, cuya posesión era, a su vez, nuestra recompensa. Los modos online, tanto el cooperativo como el competitivo, se alimentaron de esto hasta ponernos a todos competiendo, cazando y enfrentándonos contra nuestros amigos para ser el mejor de toda nuestra pandilla, los que se burlaban de la ridiculez que era pokemon no podían evitar comparar su armaduras supermonas en Monster Hunter, volviendo a la batalla en solitario para conseguir mejores armas y objetos, otros combatimos y refinamos nuestros combos para ser imbatibles en Super Street Fighter IV con la meta de ser el mejor, tener más, como otros disparan y disparan en Call of Duty, recorriendo una y otra vez escenarios idénticos para potenciar sus habilidades y subir de nivel. Dejamos de contarnos entre nosotros nuestros triunfos ya que todos participan en él o contra él

El recreo se llamó Internet y ya no valía sólo tener un Cloud en nivel 99 , éramos tantos que era necesario hacer clases, distinciones entre un jugador y otro ¿quién es mejor que quién? ¿quién ha conseguido superar todos los retos de un determinado juego? Vivimos una generación adicta a las recompensas, a las caricias en la cabeza y alos

Lo queremos todo, queremos ser el mejor, conseguir cada trofeo, vencer a todos nuestros amigos, el que tenga los trajes más monos, el Pikachu más sonriente y el guerrero bastardo más bastardo del mundo



piropos constantes. Hoy, los logros nos felicitan por haber encendido la consola o por haber entrado en el menú de selección de música, al pasar una fase nos sueltan una ristra innecesaria de datos estadísticos; y no queremos una A, necesitamos una S++ en letras doradas y brillantes. Al jugar cuatro partidas al Modern Warfare te llenan de títulos e iconos para que tus colegas se enteren de que has sido capaz de matar a cincuenta nazis con un dedo en la nariz y un AK-47 cogido con los dientes... y lo mejor, es que nos encanta ¿o no es acaso eso la esencia de un videojuego?

Es el mejor logro de esta generación, la incorporación de opciones y modos que nos acerquen más entre nosotros, que nos hagan reunirnos y discutir acerca de quién es el mejor, y todo dentro del propio juego, algo que ha conseguido que el mismísimo Earthworm Jim vuelva con un cooperativo a cuatro.

Esta generación ha conseguido acercarnos, nos ha hecho debatir, disfrutar más los unos de los otros, competir y compartir; en resumén, nos ha devuelto al querido patio de recreo de nuestras infancias

Es cierto que existen extremos extraños como que David Cage nos diga que sólo debemos jugar a su Heavy Rain una vez y que, sin embargo, cuente con trofeos que te obliguen a repetir hasta tres veces la experiencia, pero también otros para elogiar. La saga Metal Gear, tan solitaria y rígida, ha sido capaz de incorporar, en el maravilloso PeaceWalker, un resumen de lo que ha enriquecido al juego en esta generación: misiones secundarias, coleccionismo de objetos, el cooperativo, subida de niveles, premios a nuestros actos, elección... demostrando que con un poco de buen hacer, se puede hacer de un juego, de por sí interesante, una experiencia larga, satisfactoria y lista para ser compartida.

El siguiente peldaño lo ponen-títulos como Little Big Planet , que vienen a resumir el espíritu de cinco niños cansados de jugar al fútbol que, con una pelota y una pared, crean un juego nuevo con sus propias normas y sus propias recompensas ¿Hasta dónde nos hará llegar este planteamiento?

Cada vez somos más, a la vez, jugador y protagonista , ya hasta nos movemos con él ; las recompensas que él obtiene las sentimos como nuestras, tanto que queremos más y más. No nos importa llegar, sino cómo llegamos, y disfrutar de todo lo que él consigue mientras dura, ya que, al llegar a los títulos de crédito, del mismo modo que sucedía cuando había que volver a las clases, descubriremos que todo lo del patio es una dulce, dulce farsa a la que volveremos con nuestros amigos hasta hartarnos otra vez.

TEXTO: A.SUÁREZ





Conferencia de Microsoft

Microsoft se paseó por Los Ángeles. Pero no precisamente como algo positivo. Una puesta en escena sin grandes títulos y sin la típica novedad "bomba" con la que nos acostumbró durante varios años.

Cualquier intento de comparación entre lo que vimos la tarde noche del día 14 con años anteriores es una lucha perdida. Las otrohora sorpresas con las que nos han malacostumbrado la casa de Redmond en los últimos años brillaron precisamente por su ausencia.

Predecible, y sin ni una sola novedad reseñable de cara al jugador tradicional. Muy focalizada hacia el nuevo periférico en una nueva era que parece apostar por ofertar un catálogo demasiado calcado a lo que ya viene ofertando Wii desde hace ya mucho tiempo. El tiempo dará y quitará razones. Pero el camino del plagio no suele ser buena opción.

Microsoft ha dado un giro radical en sus presentaciones. En este 2010 ha apostado por su periférico como producto estrella. Pero el resultado final difiere enormemente de lo que una vez nos imaginamos

Las apuestas del 2010

Muy pocas y todas de sobra conocidas por todos. Black Ops, el nuevo capítulo de la saga Call of Duty sirvió para ir abriendo boca. El anuncio de la exclusividad del contenido descargable dió paso a la trifuerza del catálogo made in Microsoft: Fable III, Halo Reach y Gears of War 3. No son ni mucho menos malos títulos, pero Fable III ya fue presentado hace un año, y los otros dos se sabe de sobra su existencia desde meses atrás. Tan sólo la puesta en escena del cooperativo a cuatro de la obra de Bleszinski sirvió para despertar del letargo al auditorio. Demasiado poco para lo que siempre se le exige a Microsoft.

El centro de atención

Por el contrario, Kinect, anteriormente conocido como Natal, ocupó el eje central de la presentación. Demasiado monopolizada por el periférico.



Rising volvió a escena en la conferencia de Microsoft, justo un año después de su sorprendente anuncio. Como han cambiado las cosas...



No es lo que hace un año nos hizo suspirar. Y los juegos que fueron presentados no le hicieron precisamente un favor. Demasiado calcados a lo que hemos visto durante tantos años en Wii, y anteriormente con EyeToy. Y aunque se ha intentado maquillar su existencia con aplicaciones en juegos mas hardcores como se pudo ver en acción sobre Forza 3, la realidad es que el grueso de utilidades va enfocada a titulos de caracter social.

Su precio ya ha sido revelado, y llegará al mercado americano a un precio de 150$, aunque se desconoce su precio final en Europa, aunque se podrá adquirir en packs junto a la nueva consola.

¿Xbox Slim?

La rumoreada revisión de X360 ya es una realidad. Ya está siendo comercializada en América, y a partir del 16 de julio lo hará en Europa.

Con un restyling completo, incluirá disco duro de 250Gb, conexión wifi de serie y tipo n, conexión directa con Kinect y 5 puertos USB. Por contra, deja de contar con soporte para las unidades de memoria.



Natal es ahora Kinect

Los juegos de Kinect

El director creativo de Rare, Kudo Tsunoda, presentó los primeros juegos familiares de Rare para Kinect:

Kinectimals, un nuevo juego enfocado para el público infantil con el que podrán interactuar con animales utilizando Kinect.

Kinect Sports, un Wii Sports para Xbox 360 que incluirá minijuegos de fútbol, boxeo, atletismo, ping-pong, voleibol y bolos.

Kinect Adventures, donde los jugadores deberán superar varios desafíos de habilidad. Además, sacará fotos de los jugadores en momentos puntuales del juego para subirlas a Facebook de forma automática.

De la mano de Ubisoft y presentado por Felicia Williams llega a Kinect el nuevo **Your shape: Fitness Evolved**. Esta especie de entrenador personal será capaz de escanear tu cuerpo (gracias a la tecnología de Kinect) y nos ayudará a mantenernos en forma con varios ejercicios de yoga y artes marciales entre otras categorías.

Dance Central. Con un estilo similar a los Dance Dance Revolution, este juego también utilizará Kinect para leer nuestros movimientos y mostrarlos en pantalla mientras intentamos completar con éxito una pieza de baile concreta.



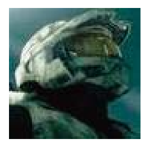
Conclusiones:

Si intentamos reducir la conferencia de Microsoft a una sola palabra, esta seria sin lugar a dudas insulsa. Muy poca carne la que ha decidido poner en el asador la casa de Redmond. Una puesta en escena muy centrada en el nuevo periférico Kinetc, con un catálogo de juegos que recuerdan descaradamente a lo que ha venido ofreciendo Nintendo desde que decidió lanzar al mercado su Wii.

Y en cuanto a los juegos tradicionales, nada que no se hubiera presentado ya con anterioridad. Nuevas reminiscencias al próximo Call of Duty y un espectacular tráiler de MGS Rising. Incluso Fable III tuvo su rinconcito para aportar insignificantes datos. Para terminar fue presentada la nueva revisión de la máquina, en un rus final con mucho menos punch del poco que de antemano se le presuponía. Fue a cumplir el expediente y el tiempo no se va a acordar de ella.



Que opina el equipo de GTM:



Microsoft presenta una conferencia E3 claramente orientada al publico casual y a su nuevo producto Kinect. Se echaron en falta sorpresas sin anunciar que pudiesen aportar aire fresco a una conferencia sosa.

Roberto García, Redactor



Parece que Microsoft está un poco desorientada con Kinect. El E3 es seguido mayoritariamente por un público hardcore, y se centró en Kinect y los juegos casuales. Tiene un buen producto, eso seguro, pero el E3 no era en absoluto el lugar donde mostrarlo. Lo mejor, la demo multijugador de Gears of War 3.

José Luis Parreño, Directorr

¡No te pierdas los juegos presentados en nuestra sección avances!



Conferencia de Nintendo

Nintendo cumplió con lo esperado. Nuevo Zelda, nuevos juegos de sus franquicias más conocidas y la ya anunciada evolución de Nintendo DS, 3DS, en escena con su pantalla en 3D sin necesidad de gafas

Nintendo se ha pasado toda una generación vendiendo productos para jugadores no habituales, con una estrategia tan agresiva que han conseguido que nadie no desee una DS o una Wii. Las otras dos grandes: Sony y Microsoft han luchado con insultos y títulos de siempre contra una ola enorme que no vieron venir. Tras años de "somos hardcores a tope", Microsoft y Sony han sucumbido, con un Kinetick y un Move que, sinceramente, para el que los quiera, a un mercado que Nintendo ya agotó. Los ha conducido a un abismo que no interesa y ellos, de nuevo, han conseguido desmarcarse volviendo a lo que mejor saber hacer: vuelven sus franquicias más importantes, vuelve Zelda, Donkey, Kirby; y lo más importante: su apuesta para el futuro es una consola que soporta 3D con las firmas más importante mimándole las tripas, Capcom con un Street Fighter y un Resident Evil, Konami con un Metal Gear; y como no, Mario Kart, Starfox, Zelda... Lo han vuelto a conseguir. Maestros... ¿la única pega? Que no se acaben de dar cuenta que el wiimando no tiene precisión suficiente como para emplear una espada con soltura.

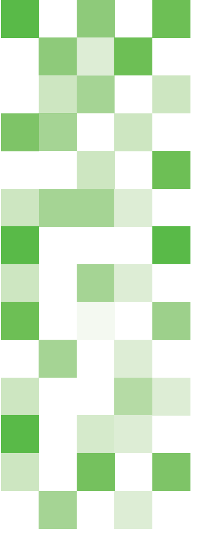
Muchos de los juegos para Wii y Nintendo DS fueron nuevas entregas de las franquicias más famosas de la compañía. Claro ejemplo son Zelda, Kirby, Donkey Kong o Golden Sun

La gran estrella, 3DS

Nintendo ha vuelto a lograrlo, sacándose de la manga una portátil que hace que uno vuelva a ilusionarse con estas plataformas. La máquina no sólo centra sus virtudes en su capacidad para producir gráficos en tres dimensiones, ya que eso ni lo pueden apreciar los que no han vivido in situ la conferencia y ya se ha



Durante la conferencia saltaron a escena algunas de las caras más famosas de la compañía como Shigeru Miyamoto, Iwata o Reggie Fils-Aime





ocupado la gran N de anunciarlo a bombo y platillo ¿qué han hecho entonces? Sacarse de la chistera nombres que quitan el hipo y una promesa que se puede leer entre líneas: Nintendo quiere dejar de ser casual, al menos no tanto. Su capacidad técnica dista mucho de lo que decían los rumores pero apunta manera, acercándose a lo que una Gamecube puede llegar a lograr aún sin ser capaz de quitarse ese aspecto cuadradote en los modelados. Sus características han llamado la atención de Kojima, entre sus palabras se encuentran las pistas de un uso de las 3D que no vaya sólo en la línea de dejarnos con la boca abierta, porque esa primera sorpresa nos durará tres días, sino en implementarlo en términos de jugabilidad, el camino que deben tomar sino quieren quedarse sólo como una anécdota. Falta saber el precio, pero si éste resulta ajustado, la consola ya no resultará interesante sólo como tal, ya que una cámara que saque fotos en tres dimensiones, a precio módico, también resulta apetecible

Listado de características de 3DS:

Pantalla superior LCD de 3.53 pulgadas panorámica a 800x240 píxeles (400 por capa) pudiéndose poner o quitar el efecto 3D

Pantalla inferior, táctil de LCD, de 3.02 pulgadas a 320x240 píxeles

Peso: 226.8 gramos

Tres cámaras con las que lograr el efecto 3D y sacar fotos en el mismo formato (una interior y dos exteriores) a 0.3 megapíxeles

Sensor de movimiento, sensor giroscópico

Stick deslizante para un perfecto control

Tecnología 3D sin gafas

Compatible con Nintendo DSi

Búsqueda periódica de puntos WiFi y otras 3Ds, intercambiando datos entre ellas sin necesidad de estar conectado en internet

Navegación online sin cuotas soportando IEEE 802.11

Todavía no hay una fecha de lanzamiento

Cuenta con una ranura para tarjeta de memoria SD; el formato 3DS Game Card es máximo de 2GB, una batería de litio cuya duración se estima alrededor de las 7 horas

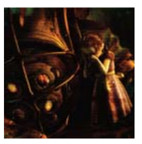




Conclusiones:

Bien por Nintendo, de nuevo, ha demostrado su experiencia en el sector, le ha ganado la partida a las otras dos y hasta ha conseguido que apetezca recuperar la Wii ¿qué decir de una conferencia donde lo peor es un nuevo Zelda donde controlar la espada de Link con nuestro mando? Un juego donde parece que el peor enemigo no será Ganon, sino las líneas wireless que frustan los espadazos de Miyamoto. Será eso.

Que opina el equipo de GTM:



La mejor conferencia de Nintendo en los últimos tres años (tampoco era muy difícil). Juegos, una esperanzadora 3DS por los juegos anunciados más que por las 3D y ni rastro del Vitality Sensor.

José Barberan, Redactor



Bajo mi punto de vista, la vencedora moral de este E3. No ha conseguido igualar la mágica conferencia donde Wii fue presentada, pero aun así ha conseguRayar a gran altura. Por fin vimos ese esperado Zelda en movimiento. Y esa pequeña gran joya de la corona llamada 3DS. Notable alto.

Gonzalo Mauleón, Redactor

¡No te pierdas los juegos presentados en nuestra sección avances!



Conferencia de Sony

Las sorpresas, The Last Guardian, Kingdom Hearts 3 y la PSP2 se han quedado para otro día, en lugar de eso, Sony ha desparramado sobre los asistentes su retórica para vendernos que ellos son el futuro.

Muchos guiños, risas y caras de directivos y amigos de la compañía se dieron cita en la, falta de sorpresas, conferencia de Sony. Lamentablemente, los chistes de Kevin Butler y su nuevo colega Marcus, Kaz Hirai o Gabe Newell no fueron capaces de quitar la sensación de que, más que una presentación de sueños y nuevos videojuegos, todo ha sido una retahila de excusas de por qué no sacar una PSP-2, explicar por qué Move es el supuesto mejor controlador de movimiento y por qué tendremos que gastarnos unos 1800 euros por una nueva tele, 150 por unos nuevos mandos y unos 50 al mes para entrar en la nueva dimensión Sony. Pocos juegos, escasas novedades pero sí mucha paja y muchos vídeos chorras y discursos que no llevan a ninguna parte. Como punto positivo, decir que Killzone 3 e Infamous 2 lucen genial, puede que Move acoja a títulos auténticos y los que jugamos online, seguiremos haciéndolo gratis.

Juego en 3D

Llega el moment o de que cada sistema luche por diferenciarse de los demás. Microsoft se ha desprendido de los mandos, Nintendo ha decidido dar amor a sus usuarios y una portátil con la que soñar, mientras que Sony nos hace a los asistentes ponernos unas gafas para descubrir cómo los misiles de los Helghast pueden darnos en la cara, algo que produce una sensación extraña al saber del trabajo de Nintendo y de compañías que ya investigan en producir teles que funcionan sin gafas 3D. La presentación se centró en la espectacularidad pero no en que la tercera dimen-

No le perdáis la pista a Infamous 2, por fin tenemos fecha para GT5, que se va para el 2 de Noviembre, Killzone 3 acapara todas las miradas y Portal 2 será mejor en Playstation 3 ; y vuelve Twisted Metal



Sony también quiere que os mováis en vuestros salones, aunque sólo tengan un metro cuadrado y que disparéis sin hacer una pistola con los dedos



El nuevo control de Playstation 3

Las cosas como son, Move es un Wiimando (más) preciso y, posiblemente, el utensilio que mejor responderá a nuestros movimientos. Sony ha optado por la opción intermedia, no ha querido dar el paso de Kinect pero tampoco quedarse en lo mismo de Nintendo. Con más botones, una apuesta a lo seguro. Ya hay tiendas ofertando el Move más la cámara de captación de movimientos por unos 60 euros, a los que sumarle el precio del controlador auxiliar por otros 30 euros. Con nosotros, el 15 de Septiembre , con juegos como Resident Evil Gold Edition, Tron, Little Big Planet 2, Socom 4, Killzone 3 o Heavy Rain.



sión sea capaz de introducir novedades jugables que las hagan imprescindibles.

Cocala y Sony

Una bofetada de publicidad descontextuliazada llegó con la maldita Coca-Cola y una unión con Sony para la promoción de sus productos, guardad las latas, puede que os toqe una play... o no.

PSN PLUS

Por 17.99 dólares cada tres meses o 59.95 año, Sony presenta su nuevo servicio paralelo al gratuito, contenido exclusivo para los que se adhieran a él, donde lo más destacado es poder jugar con títulos completos durante una hora.

Reafirmandose con PSP

En lugar de PSP-2, la compañía ha mostrado una nueva campaña publicitaria y el desembarco de importantes franquicias como Parasite Eve, Kingdom Hearts o Metal Gear. A la espera de los movimientos de Nintendo

Las paces con Valve

Gabe Newell llegó y pidió perdón por sus declaraciones pasadas ante Sony prometiendo que Portal 2 luciría mejor en Playstation 3 que en ninguna otra consola. Donde dije digo...

Que opina el equipo de GTM:



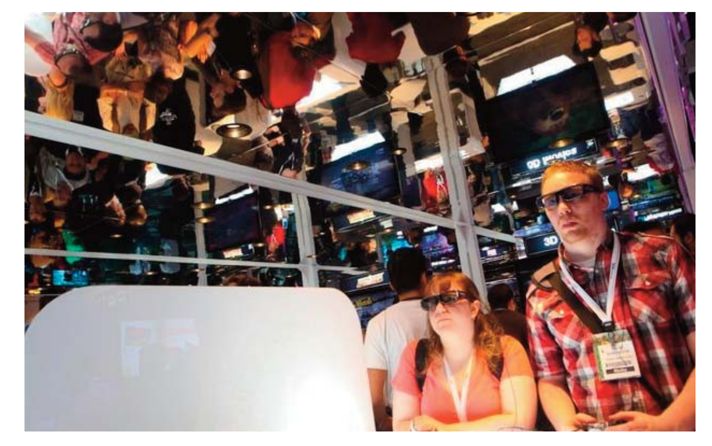
Este E3 se han invertido los papeles de manera descarada. Nintendo por fin escucha a los hardcores. Y las otras dos apuestan por los casuals. Ni rastro de The Last Guardian.

Gonzalo Mauleón, Redactor



Parece que Sony va a ser la encargada de arrancar las ventas de los televisores 3D con sus espectaculares juegos. Una apuesta arriesgada a la vez que necesaria al ser los juegos el máximo atractivo. En cuanto a Move, realmente prometedor. Todos esperábamos PSP2, por lo que se echó en falta.

José Luis Parreño, Director



Descubre, en nuestros avances, los nuevos juegos de Sony de este E3

Conclusiones:

Falta de productos y demasiado llena de palabras y vídeos con escenas que se repetían una y otra vez, lamentablemente, las sorpresas ya habían sido desveladas durante las semanas anteriores dejando pocas cosas interesantes para descubrir. Podrés llamarme pesetero, pero sigo pensando que ha sido una conferencia para convencernos de que hemos de dejarnos nuestros ahorros con Sony porque ellos son los que "molan", centrando en ello todo el E3 y dejando atrás lo que nos interesa: los videojuegos.







AC: La Hermandad

A vueltas con Ezio por Roma

Tras el buen sabor de boca que dejó la segunda parte de Assassin´s Creed, Ubisoft ha decidido seguir apostando por Ezio como personaje principal en un juego que tendrá el multijugador por bandera y que verá la luz el 18 de noviembre

Un año después de ver a Ezio impartir justicia por los territorios de la Toscana, volveremos a controlar al superviviente de los Auditore en un nuevo periplo por Roma. Ubisoft continúa de esta manera confiando en un personaje que ha logrado redimir de los pecados con los que la franquicia había comenzado su andadura.

De esta manera nos llegará La Hermandad, un nuevo capítulo que en cierta medida se puede entender como una expansión de la segunda parte y que significará el debut del modo multijugador en la saga. Un arma que bien explotada, puede traer consigo la llave del éxito.

Sin embargo no dejará de lado su faceta individualista, puesto que contendrá a su vez un modo campaña de mas de 15 horas de duración. La corrupción y el desamparo son los signos mas elocuentes de una Roma decadente. Una situación de injusticias que son el pan de cada día. Para intentar revertir la situación, Ezio reclutará y comandará una legión de asesinos de élite.

Su llegada está prevista para el 18 de noviembre de este año para PS3, X360 y PC.

Valoración:

Apenas conocemos pinceladas del modo multijugador, y es muy pronto para juzgar si esta nueva dirección de la franquicia puede ser tan productiva como en su momento fue el salto entre Altair y Ezio. Bien planteado hay motivos suficientes como para mostrarse al menos receptivo en como puede ser el resultado final de este experimento. Sólo esperemos que Ubisoft no decida mutilar el producto final.

The Sly Collection



Un plataformas de mucha altura



Tras el reciente lanzamiento, y posterior éxito, the God of War Collection, y con la vista puesta en el ansiado recopilatorio de la obra de Fumito Ueda, Sony ha decidido reverdecer laureles con una de las trilogías más potentes de PS2

Noviembre es la fecha elegida para ver esta edición remasterizada de uno de los personajes que estaban llamados a convertirse en un icono de la por aquél entonces emergente PS2. Bien es cierto que ha vivido a la sombra de los otros dos reyes del género en las 128 bits, Jak and Daxter y Ratchet and Clank. Pero no por ello se debe menospreciar a una obra que fue madurando a cada entrega que salía al mercado.

Tres son los títulos que veremos en esta edición remasterizada en alta definición. Una excelente oportunidad de hacerse de una sola estocada tres auténticas joyas de las plataformas en un género cada vez más desubicado en los tiempos que corren como son las plataformas, santos y señas de un tiempo que parece haber quedado ya demasiado atrás.

Pero para esta edición contaremos con una serie de añadidos extras, como es el soporte para 3D, la posibilidad de desbloquear trofeos, una serie de extras en forma de minijuegos, y un buen puñado de opciones compatibles con el nuevo periférico de Sony, Plastation Move.

Valoración:

Las aventuras de Sly Racoon no gozaron del merecido reconocimiento que se merecen las obras de este calibre. A un apartado técnico más que notable y que hacía gala de unos excelentes gráficos cell shading, se le unía una historia desenfadada, divertida y una jugabilidad tremendamente acertada. Para los más puristas del género, probablemente el segundo capítulo acabe convirtiendose en la joya más deseada de los tres que nos traerá la remasterización.

M&M Clash of Heroes



Un puzzle-rpg de muchos quilates

Aunque su llegada a las plataformas digitales de X360 y PS3 ya fue anunciada meses atras, el excelente título de Ubisoft también tuvo su pequeño rinconcito en la feria más importante del año

Clash of Heroes es un sinónimo de Sleeper. Un juego que llegó sin hacer nada de ruido y con un retraso a priori injustificado al mercado europeo para completar el catálogo de Nintendo DS. Y sin embargo el éxito que ha cosechado en críticas ha sido abrumador. Todos hemos acabado rendidos ante una nueva forma de entender los puzzle-rpg. Atractivo, directo, desafiante y con un componente estratégico lo suficientemente medido comopara ser un reto y no abrumar al jugador.

Ubisoft ha decidido traspasar las barreras físicas, y lo va a distribuir a través de PSN y XBLA. Una nueva versión que va a ser fiel al original, pero al que se le ha dado un remozado lavado de cara en forma de gráficos recreados a mano, un nuevo y potente modo multijugador y nuevas secuencias de video.

Un juego que nada tiene que envidiar en desarrollo a las grandes superproducciones retails, puesto que las mas de 60 horas que encierra es motivo suficiente para justificar su adquisición. Su lanzamiento está previsto que se produzca en el mes de agosto.

Valoración:

El planteamiento que ofrece esta entrega de M&M es muy sencilla. Pero a la vez tremendamente adictiva. A nada que seas un fanático de los juegos tipo Jeweled o similares vas a encontrar en esta apuesta un buen motivo para su adquisición.

Gracias a su fantástica presentación y accesibilidad, es por derecho propio uno de los pesos pesados de lo que llevamos de año en DS. Y a nada que la conversión sea agradecida, lo será en PSN y XBLA.

SAW II: Flesh & Flow

El retorno de Jigsaw



A pesar del batacazo tanto en críticas como en ventas que supuso la primera parte, en Konami siguen apostando por esta "nueva" franquicia que bebe directamente del fenómeno cinematográfico del que toma nombre

"¿Cuanta sangre estás dispuesto a derramar para salvar tu vida?". Esta frase lapidaria y sacada de la propia saga cinematográfica resume perfectamente la filosofía del juego que presentamos. Sangre. Mucha. Y es que este título no es apto para los estómagos más sensibles.

Zombie Studios vuelve a estar detrás de su desarrollo, en un juego que vuelve a repetir los esquemas básicos que ya fueron presentadas en la primera entrega: sobrevivir para conservar la vida.

Michael será el personaje que lleve el peso argumental de una historia se centrará en contarnos los acontecimientos que tuvieron lugar entre las dos primeras películas. Michael es el hijo del fallecido Detective Tapp, y el conejillo de indias de la macabra mente de Jigsaw.

En esta nueva lucha por la supervivencia, no faltarán las retorcidas pruebas y complicadas situaciones contrareloj de los mas enrevesados mecanismos dirigidos a condicionar nuestra propia existencia si no logramos resolver el acertijo.

Saw II tiene previsto llegar a nuestro mercado antes de que acabe el año y lo hará tanto para X360 como para Playstation 3.

Valoración:

No es un survival al uso, y su puesta en escena apuesta por el impacto visual desde el primer momento. Su apuesta va mas dirigida hacia lo que podriamos denominar como puzzle-horror, dado que el grueso del juego se desenvuelve integramente bajo esa perspectiva. Puede ser la redención de la saga. O su caida al olvido.







Epic Mickey

El retorno de Warren Spector

¿Un juego para Wii protagonizado por Mickey Mouse? hubiese generado más desconfianza que ilusión entre los jugones, pero la sola presencia de Warren Spector tras el proyecto la convierte en esperanza

Nintendo sabe que Epic Mickey es uno de los platos fuertes de Wii para los próximos meses y como tal le dio el protagonismo que requería en su conferencia del pasado E3. Warren Spector presentó, junto a Reggie Fils-Aime y Adam Creighton, el nuevo juego del personaje de Disney y mostró videos “ingame” del estado actual del mismo.

Epic Mickey es un juego que mezcla aventuras y plataformas con fases en 3D y otras en 2D; inicialmente se planteó como un desarrollo para PC, PS3 y Xbox360 pero Disney decidió que las características del juego se adaptaban mejor al control y público de la consola de Nintendo y ante la imposibilidad de mantener un desarrollo paralelo para todas las plataformas se apostó por Wii.

Epic Mickey destaca a nivel artístico con un diseño de escenarios y personajes muy particular, aunque no tan oscuro como se había prometido y visto en las primeras imágenes. Jugablemente promete tomar lo mejor de sagas tan diferentes como Zelda o Mario y ponerlo al servicio de un personaje tan carismático como Mickey Mouse.

Valoración:

Epic Mickey ha sido un juego que no ha dejado indiferente a nadie, para algunos otro juego más de Wii y para otros de los mejor del E3 2010. Si cumple todo lo prometido estamos seguros de que se convertirá en un nuevo juego referencia en la consola sobremesa de Nintendo y ¿por qué no? en una nueva franquicia de éxito.

Marvel vs Capcom 3

El crossover de tus sueños



Dante contra Ryu, Lobezno contra Chris Redfield, Hulk contra Morrigan; y todo a un vertiginoso ritmo de videoclip con combos histéricos, impactantes golpes especiales y efectos epilépticos. Pura diversión, puro amor, pura lucha 2D

Street Fighter IV nos instá al control, a una jugabilidad exquisita y profunda, sin embargo, la saga estrella de crossover de Capcom (con permiso de Capcom vs SNK) nos conduce a una perdida absoluta de la razón, a un mundo repleto de esas luces y golpes especiales con los que babeábamos cuando teníamos una Megadrive y veíamos lo que una Neo Geo podía hacer, a una eclosión de bizarras combinaciones y caóticos combates por equipos. Técnicamente, destaca el contraste entre la oscuridad tintada de los personajes y los brillos constantes de los ataques y los escenarios, que enganchan a la perfección con los anuncios durante los combates con unas estupendas letras de cómic americano. Todo se mueve, no hay segundo de pausa, los dash se multiplican por doquier, todo se combea, todo es impactante y emociona. Con una plantilla que no para de crecer, queda por comprobar el funcionamiento de su online y el balanceo de los personajes para comprobar si el título consigue emplear esa diversión para crear un título también profundo o si se quedará en una, también muy querida, golosina lista también para todos aquellos que no han pasado sus vidas con un stick en las manos

Valoración:

Hay muchas ganas de tener el título en nuestras manos y comprobar todo lo que nos puede llegar a ofrecer. Los vídeos ingame muestran una jugabilidad emocionante que encierra grandes momentos y personajes muy queridos, es de agradecer que Capcom haya producido tantos buenos personajes desde Marvel vs Capcom 2. La espera se hará larga, pero merecerá la pena



Crysis 2

Despídete de tu antigua tarjeta gráfica



Haciendo uso del CryEngine3, Crytek ha demostrado que sigue con ganas de destrozar el presupuesto de miles de jugones a cambio de alucinar con más y mayores alienígenas, esta vez en plena ciudad

Parece ser que algo no fue del todo bien al final del anterior juego. En el trailer y la demo técnica que han mostrado Crytek en esta E3, podemos ver cómo una serie de catástrofes naturales ha asolado el planeta, y en medio del caos los aliens vienen a exterminar la humanidad, empezando por la metrópolis más icónica y vertical de todas, Nueva York.

El Nanotraje ha sido actualizado, y nos pondremos en la piel de su portador, utilizando herramientas como las que usábamos en la precuela, enfrentándonos en plena calle a hordas de alienígenas de todos los tipos y con muchos, muchos implantes mecánicos.

Si algo sorprende del trailer mostrado es que parece ser que la física cobrará una gran importancia en esta entrega, y las demoliciones y la destrucción del escenario tiene pinta de protagonizar bastantes escenas de acción. Además dispondremos de un sistema dinámico de cobertura, además de virguerías técnicas como iluminación procedural e incluso edición de niveles multiplataforma en tiempo real, eso sin contar que se planea que Crysis 2 sea compatible con tecnología 3D. Casi nada.

Valoración:

Es innegable que visualmente Crysis 2 atrae mucho, y como toda buena secuela nos da todo lo de la primera parte y más y mejor, pero, de nuevo, ¿Cuánto tardaremos en poder jugarlo con un sistema corriente? Entusiastas y fanáticos del hardware, id frotándoos las manos...

P. E. : The Third Birthday



Aya y las mitocondrias se ponen en acción

Al fin se muestra la tercera entrega de las aventuras de Aya Brea con un juego más rápido y con más interés por la acción que sus dos predecesores. Ubicado para las navidades del 2012, el título parece prometedor

Parasite Eve siempre ha tenido un encanto especial. La primera de sus aventuras no llegó a España, otorgándole un aire de misterio y de fascinación a los que pudimos probarlo. Tras una segunda parte más próxima a Resident Evil que a la deliciosa mezcla de rol, exploración y combates por turnos en tiempo activo del primero, llega The Third Birthday con una propuesta jugable que guarda parecidos con títulos como PeaceWalker o Lost Planet en cuanto a la manera de enfrentarse con el enemigo, presentándonos a una protagonista capaz de poseer los cuerpos de los soldados de le rodean para moverse de manera veloz por el escenario, alternando posiciones y armas para acabar con engendros de una naturaleza similar a los que ya se enfrentó en entregas anteriores. El ritmo ha cambiado, los poderes de Aya son la clave para movernos de una forma ágil y distinta por el escenario, disparando, esquivando y disfrutando de una aventura que apunta a tener tintes trágicos. Un juego muy interesante cuya única pega es, a priori, que no fuera anunciado para una plataforma mayor ya que habría sido todo un bombazo. Aún le queda mucho tiempo de desarrollo pero la cosa promete

Valoración:

Una jugabilidad distinta a sus dos predecesores, mucha más acción y una propuesta visual oscura y atractiva. Aya Brea ha vuetlo y hay muchas ganas de comprobar todo lo que puede hacer con el sistema de gestión de aliados en cuyos cuerpos Aya puede introducirse para proseguir con el combate. Nos vemos en las navidades del 2012



Donkey Kong Country

Vuelve uno de los grandes clásicos de SNES

Donkey Kong Country Returns fue sin duda una de las mayores sorpresas de la conferencia de Nintendo. Un arma con la que ha conseguido llamar la atención de los jugadores más veteranos

Uno de los momentos de mayor exaltación por parte del público dentro de la conferencia de Nintendo fue la brillante vuelta de Donkey Kong. Una pantalla negra y una conocida melodía dejaban intuir un nuevo juego de la franquicia. Pero fue al llegar las imágenes in-game cuando se consiguió arrancar los aplausos. No por el carisma del personaje, sino por recuperar la fórmula que tantos fans reclutó en Super Nintendo.

Nos encontramos ante un juego de plataformas con scroll lateral donde se prima la habilidad y los reflejos. Vuelven los lanzamientos en barril, los saltos entre lianas, y como no, las pantallas de vagonetas. Los guiños a los tres capítulos de la saga Country parecen continuos. Ahora falta por ver si el diseño de los niveles está a la altura. Por lo que hemos podido ver, todo apunta a que sí.

También encontraremos algunas novedades adaptando el juego a los nuevos tiempos. Una muestra de ello es la diversidad de enemigos y escenarios, batallas finales más dinámicas y nuevos movimientos de los primates como son el uso de Jet-Pack o la pistola de cacahuetes (como guiño esta vez al título de N64).

Valoración:

Doy por seguro que Donkey Kong Country Returns se ha posicionado como uno de los juegos más esperado de los jugadores nostálgicos.

Con este título, Nintendo mira hacia atrás para recuperar un target de jugador algo abandonado en Nintendo Wii.



Gears of War 3

Musculos, sangre y motosierras



Una de las sagas de las que Microsoft puede presumir de exclusividad es sin duda Gears Of War. Durante el E3 no desperdició y jugó una de sus cartas más altas: Gears of War 3

Era de esperar que el E3 fuera el lugar elegido para mostrar por primera vez Gears of War 3 en movimiento. Cliff Bleszinski, diseñador de Gears of War, fue el encargado de mostrar la primera demo.

Junto a Rod Ferguson y otros dos miembros de Epic Games mostraron al público asistente el cooperativo para 4 jugadores, una de las principales novedades del título respecto a sus antecesores. Si con GOW y GOW2 nos encontrábamos con uno de los mejores cooperativos del mercado, esperamos que en esta nueva entrega sea toda una delicia. Relacionado con este cooperativo encontraremos algunas novedades como la posibilidad de intercambiar armas.

En cuanto al juego, no sorprendió al tratarse de lo que todos esperaban: un título excelente en todos sus apartados. Un apartado técnico puntero unido a una jugabilidad muy cuidada han sido siempre firma de la saga y no esperamos menos en la tercera entrega. Las novedades no van más allá del modo cooperativo, nuevos locust y nuevas ejecuciones. Al menos de momento.

Valoración:

No son necesarias grandes novedades para saber que nos encontraremos ante un nuevo imprescindible de Xbox360. De momento, podemos asegurar que el listón no parece haber bajado. Sin embargo, queda por resolver si al fin quedará cubierta la única pata coja de la saga, su hilo argumental.

Está previsto que el juego llegue a lo largo del 2011.





Kirby Epic Yarn

Aventura a golpe de hilo

Nintendo recupera otra franquicia pasada, Kirby. Con Kirby Epic Yarn nos encontramos con un look y una jugabilidad arriesgados que están separando a los seguidores de las aventuras de la bolita rosa

Parece que Nintendo espera poder vivir eternamente de sus franquicias. Este E3 son muchos los retornos que hemos podido presenciar. Entre ellos, nos encontramos el de Kirby.

Lo primero que debemos destacar de Kirby Epic Yarn es su apartado artístico. Por una parte, nos encontramos con un juego con scroll lateral (el segundo por parte de la gran N en este E3). Parece que el mundo esté creado a partir de telas superpuestas. Los personajes y enemigos por su parte, no son más que trazos.

Un apartado cuanto menos original que afecta a la jugabilidad del título. Kirby podrá interactuar con las telas abriendo cremalleras para abrir nuevos caminos o doblegando literalmente el escenario para acortar precipicios. Estamos seguros que este nuevo enfoque lo convertirá en un juego cuanto menos sorprendente y divertido.

En cuanto a su vertiente más clásica, nos encontramos con que Kirby seguirá copiando las habilidades de sus enemigos para ayudarnos a avanzar. Otro punto que tampoco se perderá serán las luchas contra enormes a la vez que originales enemigos finales.

Valoración:

Esperemos que este nuevo enfoque consiga dar un golpe de aire fresco a Kirby, una de las mascotas más carismáticas de Nintendo. Un juego arriesgado que podremos disfrutar a finales de este año tanto en solitario como acompañados en su modo cooperativo.



PC PS3
XBOX 360 Wii



NFS: Hot Pursuit 3

Ni Shift, ni Prostreet...¡Vuelve Hot Pursuit!

Siendo una de las grandes sorpresas del E3, Electronic Arts resucita al título que más renombre le ha dado a una saga que lleva agonizando varios años. Y atentos, porque desarrolla Criterion. Creo que voy a hiperventilar...

Tras una larga temporada de fracasos comerciales y de crítica con títulos como NFS Prostreet, o NFS Undercover, EA ha decidido soprrndernos poniendo los puntos sobre las íes y poniendo a Criterion Games al mando de lo que puede ser perfectamente un remake de un título de finales de los 90 cuya secuela fue totalmente ignorada hace unos cuantos años.

Con una fecha de salida situada aproximadamente a mediados de Noviembre (como todos los Need for Speed, parece ser), podremos revivir esas persecuciones entre deportivos y coches de policía no tan comunes, eso sí, con un apartado técnico puesto al día y sobretodo, lo que puede convertirse en el buque insignia del juego, el modo online.

Debido a que está siendo desarrollado por Crterion, disfrutaremos de elementos más típicos de los Burnout como nitro, y los choques entre vehículos cobrarán mucho más protagonismo. Además, según lo mostrado hasta ahora, tampoco pasará desapercibido técnicamente.

Valoración:

Imagináos una partida online donde en la cuál tienes que huir de la policía, encarnada por otro jugador, conduciendo un deportivo a toda velocidad en alguna carretera costera Europea mientras esquivas bloqueos de clavos, un helicóptero que no te deja en paz y por supuesto, a un Lamborghini Murciélago con un gran "Para servir y proteger" serafiado en un lateral que no te da tregua. Sí, a mi también se me cae la baba.

Sorcery

Sacando partido a Move



Durante la conferencia del pasado E3, Sony nos sorprendió con una nueva licencia para Playstation 3 que pretende mostrarnos de lo que es capaz su nuevo sistema de control

En la conferencia de Sony tuvo un peso más que relevante su nuevo sistema de control: Move. Sorcery se presentó como una muestra de lo que nos puede ofrecer, y la verdad es que fue sorprendente.

Nos encontramos ante una IP totalmente nueva. En Sorcery manejaremos a un joven mago que es imposible no comparar con Harry Potter. Mando en mano, el personaje imita con su brazo nuestros movimientos de forma bastante precisa. El mando representará una barita mágica. Podremos lanzar rayos agitándola en dirección al enemigo. Un sistema de apuntado de lo más natural.

Durante la presentación pudimos ver también como el protagonista era capaz de transformarse, por el momento en rata, bebiendo una pócima. Deberemos alzar y girar el mando simulando que estamos bebiendo. Esto le permitirá acceder a nuevas áreas.

Pero el uso de Move en Sorcery va más allá. El personaje tendrá a su disposición diferentes magias que requerirán un movimiento específico. Por ejemplo, podremos lanzar remolinos haciendo girar el mando en el aire.

Valoración:

El concepto de juego que nos trae Sorcery es realmente prometedor. Sin embargo, obliga a que el control responda como es debido y Nintendo nos ha enseñado a no creernos todo lo que vemos. El joven mago llegará a Playstation 3 durante la primavera del 2011, momento en que comprobaremos si responde tan bien en nuestras manos..

Star Wars: The Old Republic



Bioware nos muestra los Señores Sith

En esta E3 Bioware nos muestra un nuevo trailer del que parece ser el MMORPG más esperado de los últimos tiempos, dispuesto a seguir la estela del fallido Star Wars Galaxies

Si bien hasta ahora prácticamente todo lo que hemos visto de The Old Republic son todo tráilers sin material in game, la verdad es que es imposible que no se te haga la boca agua con lo que Bioware, ya metida en harina con Star Wars gracias a los exitosos Caballeros de la Antigua República I y II, nos promete.

En el último trailer podemos ver un enfrentamiento entre las fuerzas de la Antigua República Galáctica y el Imperio Sith, ambos en una supuesta guerra encubierta bajo un tenue tratado de paz entre ambas facciones, situándonos 3500 años antes de las películas de George Lucas.

También se han revelado ciertos datos acerca de los elementos de juego, como por ejemplo, que todos los jugadores recibirán su propio vehículo espacial, o que las clases disponibles en el juego estarán limitadas a su respectiva facción. Por ejemplo, por parte de los Sith tendremos a los Cazarrecompensas, mientras que por parte dela República podremos ser un Caballero Jedi. Además, los personajes no estarán sujetos a los típicos roles en un MMORPG (Tanque, curandero...), sino que podrán todas las clases cumplir cualquier rol, entre otras novedades.

Valoración:

Aunque queda casi un año para su supuesta salida y aún hay muchos detalles por confirmar y pulir de cara al juego final, es difícil que Bioware falle desarrollando un juego que bien ya podría haber sacado al mercado hace años, pese a que The Old Republic innova en ciertos aspectos que no sabemos como funcionarán.





Metal Gear Rising



Festín de mandobles

Tras un fugaz paso por el E3 del 2009 la conferencia de Microsoft ha vuelto a ser sede de una de las presentaciones más esperadas. En esta ocasión, las promesas e imágenes conceptuales han dado lugar a lo que importa: El ingame

Pese a la parquedad de la presentación del pasado E3, mentiríamos si dijéramos que MGR no fue una de las mayores sorpresas de la pasada feria. La clave de su éxito está muy clara: ¿Quién no ha fantaseado alguna vez con poder controlar la espada del ninja a lo largo de la saga? Kojima ya nos puso la miel en los labios hacia el final de MGS2, y la iniciativa del juego actual asienta sobre ese mismo concepto: Cortar mucho, cortar rápido y cortar bien.

A juzgar por el tramo jugable, mostrado a puerta cerrada, podemos concluir que MGR será ante todo un título de acción. Es normal que el sigilo quede en segundo plano con un protagonista tan rápido y mortífero. En cualquier caso queda ver si este prototipo de Hack & Slash convencerá a los fans, y no menos importante, al público en general. No cabe duda que tiene ingredientes para ello, pero aún queda por ver el resultado final.

Teniendo en cuenta el estado de la industria ¿Veremos MGR adaptado a Kinect y Move? Quien sabe...

Valoración:

El nombre de “Metal Gear” tiene mucho peso dentro del mundillo. En este caso igual puede ser un lastre que un incentivo, pues el cambio de mecánica (y de género) respecto al resto de la saga puede no gustar a todo el mundo. Por nuestra parte solo podemos esperar, y confiar en que Kojima vuelva a hacer magia.





R.E. : Revelations

Soberbia potencia técnica

Con un vídeo generado por la propia 3DS se presenta Resident Evil: Revelations, un título que continúa con la estela de Resident Evil 5 y que es la antesala de otros tantos juegos que nos harán alucinar con las capacidades de la portátil

Todavía sin saber nada de su gameplay y sin ser capaces de apreciar el cacareado 3D, las imágenes en movimiento hablan por sí solas: La Nintendo 3DS es un maquinón. Tomando la trama de Resident Evil 5, con una Jill en modo malvado y un Chris que dice que siempre consigue llegar a buen puerto en todas las misiones en las que se embarca, la oscuridad vuelve a abrazarnos. A golpe derápidos flashes, se nos muestra un barco, la mansión y batallas contra soldados "¿Lo tienes?" Le pregunta Jill a Chris mientras lo apunta con una pistola "Puede", responde él; mientras que un tercero sonríe, atado y amordazado en una silla, dispara una frase enigmática que cierra el trailer. Es muy temprano para aventurar nada del título más allá de elogiar las capacidades de la nueva portátil de Nintendo, capaz de continuar con la historia de Redfield y Valentine a un nivel imponente, sin complejos con los sistemas mayores. El dominio del uso de la luz y las sombras, los modelados de los personajes, el agua y las expresiones faciales es increíble; claro que habrá que verlo en acción

Valoración:

Se avecina un final de año lleno de traslados de las franquicias más poderosas a la nueva portatil de Nintendo. Lo primero de este nuevo Resident Evil es sorprendente. En el 2011 lo tendremos con nosotros





Deus Ex:
Human Revolution



Poco se pudo catar del juego en sí, pero el trailer cinemático de la tercera entrega de Deux Ex fue uno de los más impresionantes de entre los que nos han amenizado el E3. Y si tenemos que hacer caso a sus desarrolladores, el juego va a estar al mismo nivel

Según lo visto y comentado en los Angeles -una demo a puerta cerrada a la que aún le faltaban un par de hervores-, parece que los chicos de Eidos Montreal han entendido perfectamente qué es lo que hizo grande a Deus Ex en su día, y están más que dispuestos a trasladar la esencia de su jugabilidad original a tiempo presente. Esto significa primar la elección del jugador sobre qué camino tomar para conseguir sus objetivos, bien por la vía del combate, el sigilo, el palique o el pirateo informático.

Para cada uno de estos cuatro apartados contaremos con implantes cibérnéticos que potenciarán nuestras distintas habilidades. Y aunque este nuevo Deus Ex se jugará principalmente como un FPS corriente, habrá situaciones en las que pasaremos a vernos en tercera persona, como por ejemplo mientras estemos a cubierto o durante las espectaculares ejecuciones de nuestros enemigos.

Otro aspecto en el que se ha puesto especial cuidado es en el sistema de recompensas, que premia al jugador por la consecución de objetivos con independencia del camino que haya seguido para realizarlos.

Valoración:

Deus Ex: Human Revolution se presenta como un juego de acción e infiltración para un solo jugador que mezcla con éxito elementos de FPS y RPG. Llegará a las tiendas en algún momento de 2011 y, aunque no cuenta con la participación de Warren Spector como diseñador, con algo de fortuna revitalizará una saga a la que aún hoy rinden culto muchos amantes del rol.





Fallout: New Vegas



Tres años después, en el desierto de Nevada

El mundo post-apocalíptico de Fallout nunca tuvo mejor aspecto que en su tercera entrega. New Vegas sigue estirando el mismo motor gráfico como un chicle, pero se las apaña para subir la apuesta con interesantes novedades en cuanto a jugabilidad

La nueva propuesta de Bethesda parte con la ventaja de basarse en un excelente juego. Aunque el tema gráfico empieza a notarse un tanto gastado, los sellos de la casa se mantienen: un extenso mundo abierto por explorar, un excelente sistema de combate que mezcla elementos de acción y de rol, y un énfasis especial en la historia y en el desarrollo del personaje principal.

La elección de Obsidian Entertainment para hacerse cargo del juego parece lógica, teniendo en cuenta que parte de su equipo trabajó para Black Isle Studios en Fallout y Fallout 2, pero existen dudas sobre si esta entrega no va a ser más que una expansión magnificada para sacarle más pasta. Sin embargo, New Vegas presenta algunas mejoras prometedoras.

Para empezar, el V.A.T.S. ofrecerá la posibilidad de ejecutar nuevos ataques especiales. Habrá nuevo armamento que podremos modificar para montar miras telescópicas o cambiar el calibre de la munición, y se ha implementado un sistema de reputación que afectará a los PNJ. Además, contaremos con un modo "hardcore" en el que la dificultad se incrementa y los recursos se reducen, forzándonos a emplear tácticas de combate más eficientes.

Valoración:

Fallout: New Vegas llegará el próximo 22 de octubre, y contará con una edición de coleccionista que incluirá algunas fichas de póquer, un mazo de cartas, una novela gráfica y un "cómo se hizo". Además, el juego usará Steamworks para almacenar datos, y podrá descargarse mediante la plataforma de Valve. Esperemos que las novedades sean lo bastante importantes como para que todo ello merezca la pena.

Jumpgate Evolution

La evolución del combate espacial online



Con su espectacular aspecto y un emocionante sistema de simulación, la segunda parte de Jumpgate se presenta como el MMO de combate espacial definitivo que te cautivará, batalla tras batalla, en tu ascenso de piloto novato a comandante de élite

En el año 2001, Jumpgate llegó y convenció a todos los aficionados a las aventuras intergalácticas, que por aquel entonces empezaban a sentirse un poco huérfanos desde que Lucas Arts discontinuara su franquicia de simuladores espaciales tras publicar X-Wing Alliance en 1999. Era un tiempo en que los MMO estaban aún saliendo del jardín de infancia, y pese a todo Jumpgate se las ha arreglado para sobrevivir hasta ahora. Es más, NetDevil ha sorprendido a propios y extraños presentando en este E3 una secuela que ha sembrado muy buenas vibraciones entre los que tuvieron la oportunidad de probarla.

Jumpgate Evolution es en simulador espacial muy centrado en el combate y en los acontecimientos que se van desarrollado según compiten entre sí las diferentes facciones que pueblan su universo virtual. Como MMO, el juego ofrecerá contenidos orientados tanto al PvE como al PvP, así como eventos RvR ("reino contra reino") que permitirán a los clanes de jugadores conquistar un sector del espacio y reclamarlo para su facción mediante la construcción de una estación de control. En cuanto al combate en sí, el control será muy similar al de un FPS tradicional, haciendo uso del teclado y el ratón y premiando la precisión y capacidad de reacción de los jugadores.

Valoración:

Jumpgate Evolution lleva 3 años de desarrollo a sus espaldas, y eso se nota en lo bien que luce su aspecto gráfico y la experiencia de juego en general. Y no es de extrañar, ya que esas eran sus principales cartas de presentación hace 9 años, y lo siguen siendo en la actualidad. Si Codemasters es capaz de jugarlas bien, no va a necesitar de muchos más ases en la manga para ganar la partida.





Portal 2

Cientos de años después, GLaDOS sigue viva



Mezclar los puzles espaciales con el control en primera persona, una historia intrigante y un juego de plataformas no es algo al alcance de cualquiera. Valve lo consiguió con Portal, una original propuesta que regresará en 2011 con más y mejores retos

Portal 2 supone el esperadísimo regreso de uno de los más interesantes y divertidos juegos de 2007, otra buena noticia tras el reciente estreno de la versión para Mac OS del original a través de la plataforma *online* Steam.

El juego consiste en ir superando los puzles que GLaDOS, una inteligencia artificial con un inesperado talento musical, ha diseñado para poner a prueba nuestra habilidad e inteligencia. Para ello deberemos abrir portales espaciales que nos permitirán teletransportarnos entre lugares distantes. Si lo hacemos bien, obtendremos un delicioso pastel… o eso dice GLaDOS.

Una de las novedades más llamativas en el sistema de juego son los túneles de ventilación, o "*funnels*", capaces de transportarnos en el aire mientras abrimos nuevos túneles para desplazarnos de un lado a otro, o para transportar otros elementos del escenario, como las torretas o los cubos. También hacen aparición las nuevas "plataformas aéreas de fe", una especie de trampolines ideados por los laboratorios de Aperture para, y citamos textualmente, descubrir si la confianza de un individuo "se ve afectada al ser catapultado a través del espacio".

Valoración:

A pesar de su corta duración, Portal fue elogiado con entusiasmo tanto por su innovadora jugabilidad como por las grandes dosis de humor negro que destilaba a través de su historia. Portal 2 promete ampliar las posibilidades del concepto original integrando nuevos efectos físicos, así como mediante el uso de una pintura especial que aumentarán nuestra velocidad o potencia de salto.

The Witcher 2:
Assassins of Kings



Uno de los mejores RPG de los últimos tiempos ofrece una continuación que mejora casi todos los apartados de su predecesor. De los gráficos al combate, pasando por un mundo más abierto y vibrante, todo en este juego huele a épico

The Witcher es un título que lleva "haciendo ruido" entre los fans de los RPG de la buena escuela desde su lanzamiento en 2007. Hace algo más de un año que CD Projekt RED nos regaló una versión mejorada del juego original, basado en un tremendamente "tuneado" Aurora Engine, y aunque las versiones para consola no pudieron ser, los polacos se pusieron manos a la obra para traernos una segunda parte de las aventuras digitales de Geralt de Rivia.

Basado en las novelas de espada y brujería del escritor Andrzej Sapkowski, The Witcher 2: Assassins of Kings es, en gran medida, producto de las sugerencias que los jugadores han ido haciendo llegar a los desarrolladores sobre lo que ellos mejorarían en el The Witcher original. Uno de los puntos más conflictivos, el combate, se ha afinado de forma que permita una alternancia mucho más ágil entre los diferentes estilos de esgrima y los conjuros de las distintas escuelas de magia. Eso sin mencionar que los tiempos de carga entre las diferentes áreas se han reducido, el mundo para explorar se ha ampliado, y los gráficos, cuyo motor se ha programado de cero, son ahora mejores y se mueven de forma más fluida.

Valoración:

No cabe duda de que The Witcher 2: Assassins of Kings ha sido uno de los juegos más interesantes que se han podido ver y jugar en este E3, y no es extraño que haya acumulado varias nominaciones a lo mejor del E3 por parte de la prensa especializada y los propios asistentes al evento. El juego llegará a nuestros PC en la primera mitad de 2011, aunque la espera se nos va a hacer larga.



Golden Sun: Dark Dawn



El JRPG (con mayúsculas) vuelve a DS



Ni Final Fantasys ni Dragon Quests, los jugadores de jrpg de portatiles de Nintendo esperaban la tercera parte de Golden Sun y la gran N, en la reconciliación con su comunidad que ha supuesto este E3, se lo ha traído

Nintendo presentó en el E3 la nueva 3DS pero no olvidó la DS clásica y adelantó un catálogo que ilusiona a sus jugadores. Entre todos los nuevos juegos presentados en la feria destaca uno de los más esperados por los "roleros" de la portátil de Nintendo, tras más de siete años de espera a final de año tendrán al fin el cartucho de Golden Sun: Dark Dawn, se trata de la tercera parte y continuación de la saga creada por Camelot Software Planning para Game Boy Advance.

Una excelente mezcla de jrpg y aventuras que en las dos pantallas de la DS luce con unos espectaculares gráficos tridimensionales pero que por lo que se ha podido ver, guarda lo mejor de la saga con son las batallas y los puzles. La historia transcurre 30 años después del GS2. El Sol dorado se ha alzado y la sinergia ha vuelto a invadir el mundo regenerándolo. Nuevos países, tierras inexploradas, ... pero no todo podía ser bello, unos oscuros vórtices de sinergia aparecen por todo el mundo absorbiendo el poder del medio y los adeptos, causando caos y destrucción. Deberemos buscar al culpable y una solución.

Valoración:

Una historía épica que engancha desde el principio, un sistema de batallas sencillo pero profundo, puzles, protagonistas carismáticos, enemigos malísimos, ... son las caractéristicas de la saga Golden Sun y lo que los jugadores esperan de Camelot Software para este Dark Dawn.

Twisted Metal

La competición más salvaje



A muchos nos extrañó que la gran sorpresa final de la conferencia de Sony fuese "solo" un Twisted Metal, pasados unos días y tras jugar de nuevo el Head On de PSP, solo deseo que la espera hasta su lanzamiento se haga corta

Twisted Metal fue la sorpresa final de la conferencia de Sony en el pasado E3, esto da una idea de la importancia que la empresa nipona quiere darle dentro del catálogo de PS3. Twisted Metal es una saga ya veterana que aparece por primera vez en 1995 para Playstation y tuvo un buen número de secuelas tanto para la primera consola de Sony como para PS2 y PSP.

Se trata de un arcade de conducción que nos mete en el medio de una extraña y salvaje competición, organizada por un tal Calypso, en la que nuestro objetivo será simplemente sobrevivir, solo el último conductor que quede vivo en este particular deathmatch gana.

El nuevo Twisted Metal promete novedades, por lo que hemos podido ver y leer: distintas facciones, juego en equipo, gran variedad de vehículos de todo tipo (¿helicópteros?) modificables y mejorables por el usuario, incluso la posibilidad de que un segundo jugador juegue un shooter desde el puesto de copiloto.

Un juego frenético, salvaje y divertido como pocos que llegará a lo largo de 2011.

Valoración:

Twisted Metal es una saga no demasiado conocida y apreciada por nuestras tierras pero que tiene un gran número de seguidores en el mercado americano. Con esta nueva entrega de la franquicia, Sony pretende complacer a los fans del otro lado del charco y crear una gran comunidad en los mercados europeo y japonés. ¿Lo logrará? la respuesta en 2011.





ToZ: Skyward Sword

La vuelta del hijo pródigo

Tanto tiempo añorado, y con un desarrollo que las malas lenguas lo sitúan en torno a los 5 años. Aún queda un año para su lanzamiento, pero la expectación vuelve a ser máxima en la fábula de Hyrule

La llegada del primer Zelda diseñado integramente para Wii es un hecho. O casi, ya que su lanzamiento se ha pospuesto para principios de 2011. Aunque en este pasado E3 por fin hemos podido ver lo que hasta ahora era un secreto a voces.

Skyward Sword vuelve a rescatar una de las franquicias clásicas de Miyamoto. Y lo hace bajo un entorno gráfico que apuesta por la fusión del cell shading de Wind Waker y los modelados más adultos de Twilight Princess. Pero con una punta de lanza que debía ser la seña de identidad de Wii desde su lanzamiento: el movimiento 1:1, aunque venga facilitado por el uso (obligatorio) del añadido Motion Plus.

Muy poco se ha desvelado del argumento. Aunque ya sabemos que la historia nos situará controlando a un bisoño Link en un mundo idílico que yace por encima de las nubes. Una tranquilidad que se verá perturbada cuando el aspirante a héroe sea elegido por una curiosa espada y descubra la existencia de un escenario no tan pacífico debajo del mundo que consideraba su hogar. Y el resto toca descubrirlo.

Valoración:

La conferencia de Nintendo tuvo un pequeño gran lunar en la presentación de este juego, donde las cosas no salieron como debían. El cacareado 1:1 no funcionó bajo la atenta mirada de medio mundo. Una pueta en escena que puso en un pequeño compromiso al mismísimo Miyamoto. Al menos la toma de contacto para prensa sirvió para constatar que esta vez sí que tendremos un control total sobre nuestro personaje.

MGS Snake Eater 3DS



Kojima quiere dejar su sello

Kojima ha vuelto a liarla en el E3. Si años atrás fue la presentación de MGS4, Rising o Peace Walker, esta vez ha ido tres paso más allá: uno, por anunciar un remake; dos, por apostar por un sistema nuevo; y tres, por hacerlo en 3D

Y todo con un sólo juego. Snake Eater 3D es posiblemente la mayor sorpresa de toda la feria. Aunque caprichos del destino, ha servido para enterrar de golpe y plumazo todas aquellas voces que suspiraban por un Zone of Enders 3.

3DS viene pisando fuerte. Muy fuerte. Si bien los correctos Kid Icarus y el resto de juegos franquicia de Nintendo han mostrado un nivel correcto y aceptable de lo que se le puede presuponer a una línea de juegos de primera hornada de un hardware nuevo, las nuevas entregas que va a recibir del universo Metal Gear y Resident Evil han dado a ver al mundo un sistema de entretenimiento que hoy por hoy, ni en nuestros sueños más húmedos, podríamos haber apostado por un resultado así.

Snake Eater es un remake. Y también una versión remasterizada del título que vimos hace ya casi cinco años en PS2. Pero que la nueva máquina de Nintendo lleva a unos niveles de excelencia que parece sólo al alcance de la mano de los auténticos pesos pesados de la industria. Un mundo donde está Kojima.

Valoración:

Muchos se atrevieron a tildarlo de fake. De una broma pesada fruto de una promoción viral realizada para desprestigiar la nueva consola de Nintendo. Y muy por el contrario, este Metal Gear Solid es tan real como fascinante. Kojima, muy acostumbrado a estudiar al milímetro el potencial de las máquinas para acabar explotándolas al máximo, se ha desmarcado con un título primerizo, pero tecnológicamente impresionate. Llegará en el 2011.





Dead Rising 2 Case Zero



Mutilando a ritmo de prólogo

El 3 de septiembre llegará Dead Rising 2 a las tiendas. Pero un poco antes aterrizará de manera exclusiva en Xbox Live el prólogo de la secuela de un juego de culto. Será el comienzo de la lucha por nuestra supervivencia

Aunque fue anunciada su salida en el pasado Captative, la feria particular de Capcom, Case Zero tuvo su pequeño rincón en la feria de las ferias.

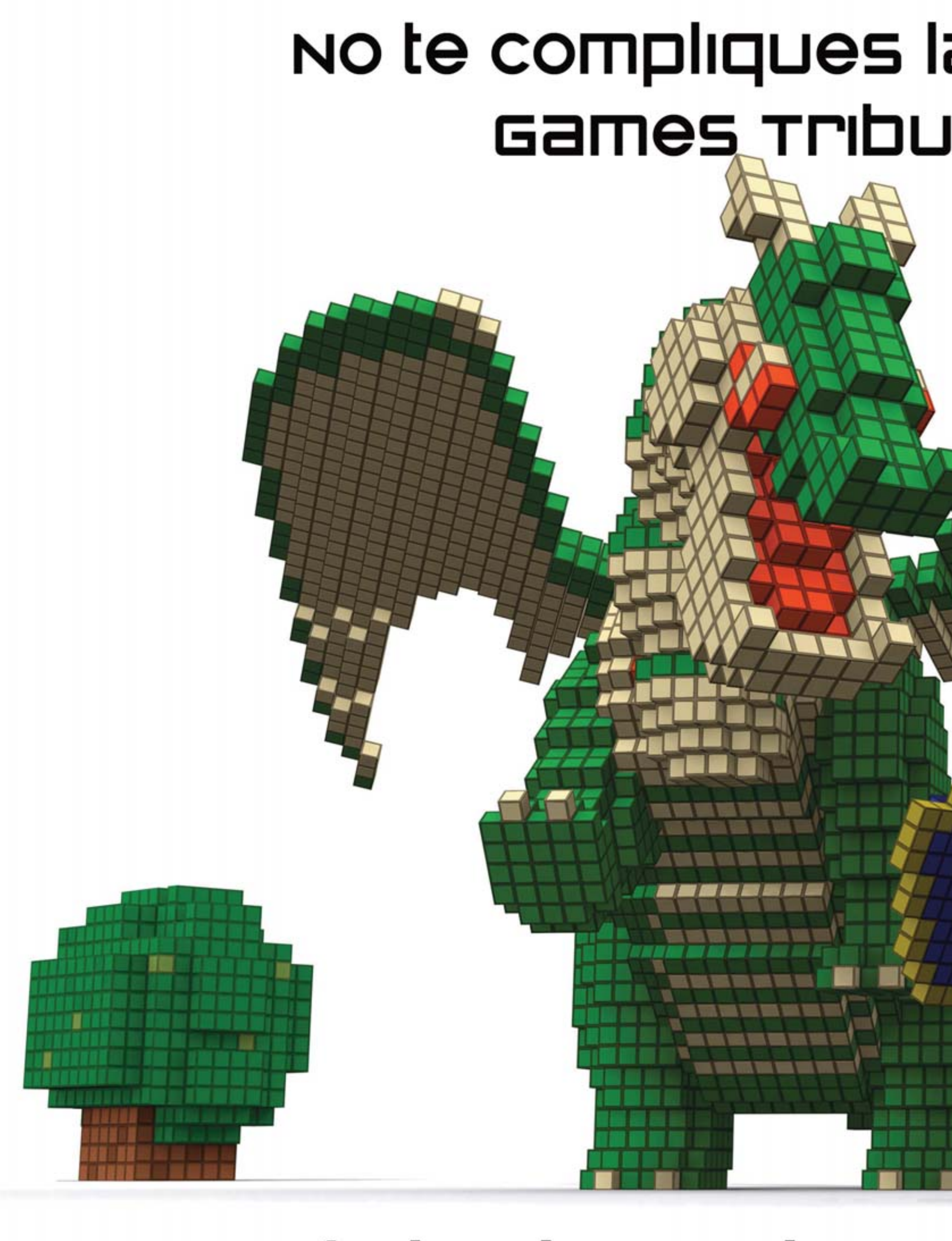
Allí conocimos nuevos datos referentes a un título que llegará en exclusiva para el sistema de descargas digitales de Microsoft. Entre otras cosas se hizo oficial que Chuck Green, el protagonista de la segunda parte y que también controlaremos en esta pseudo-precuela ambientada dos años después de la primera parte, aúnque tres antes de lo que veremos en Dead Rising 2, podrá ser exportado a nivel de habilidades y nivel cuando comencemos nuestra aventura en la versión retail del mismo.

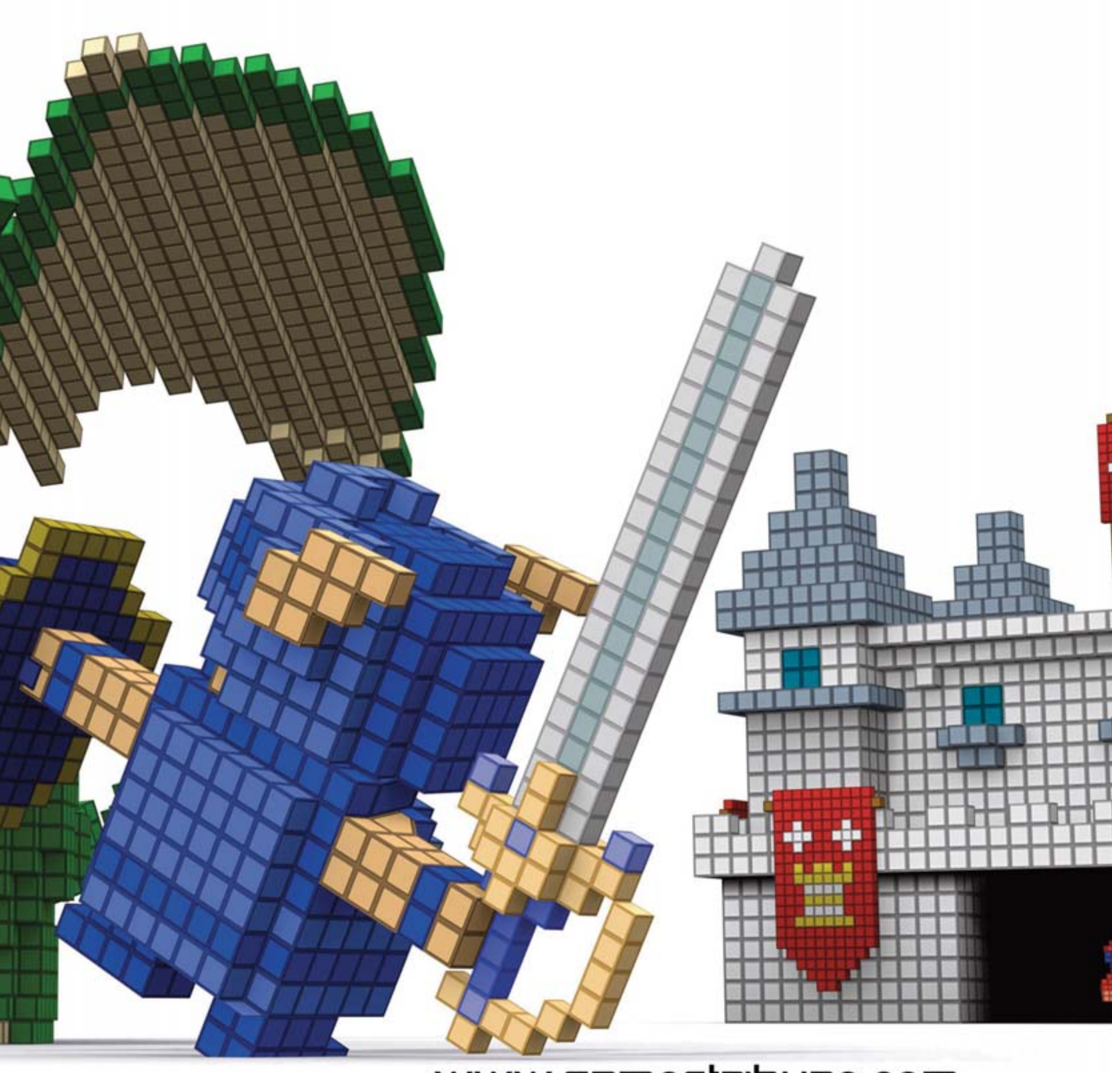
La mujer de Chuck ha muerto asesinada. Y su hija Katey ha sido infectada por los no muertos. La búsqueda de una cura para su hija hace que den con sus huesos en el pequeño pueblo de Still Creek. Donde el gentilicio se puede cambiar por zombie. Pero Chuck es una mezcla de McGyver y Chuck Norris. Y de la combinación de los objetos cotidianos salen armas con un poder destructivo descomunal.

Valoración:

Case Zero ha sido concebido a modo de demo-precuela de pago, con el fin de ofertar al jugador una toma de contacto mucho más jugosa de lo que podría ser una simple demo. Y con el aliciente de poner en conocimiento del posible adquisidor la posibilidad de conocer la historia que transcurre entre Frank y Chuck.

Tanto Case Zero como Dead Rising 2 llegarán a lo largo del verano.


No te compliques la
Games Tribu


www.gamestribune.com

Dragon Quest IX

Rol de siempre y Toriyama a los pinceles

Partiendo de la apuesta de Level-5 de querer occidentalizar la propuesta con combates coop a cuatro, editor de personajes y más, la longeva marca Dragon Quest no ha tenido la valentía y regresa con los mismos valores de siempre

La saga Dragon Quest tiene solera. Aquí nos llegaron parte de sus virtudes bajo el nombre de "Las aventuras de Fly" en los años noventa , serie que los aficionados españoles deseamos que sea reeditada en condiciones, tal y como Planeta De-Agostini parece que está dispuesta a hacer.

Lo que Fly y sus amigos nos mostraron en su batalla contra el supermago Baan: la amistad, el mundo medieval mágico de bárbaros, caballeros, magos y luchadores, el interés por la religión occidental, el humor y el viaje del



El editor de personajes es realmente sencillo, un despliegue de los ojos, peinados, rostros y cuerpos que Akira Toriyama ha empleado en sus obras

héroe son constantes que se han repetido en sus numerosas entregas hasta la octava , llegada, ésta sí, a nuestras tierras y a Playstation 2.

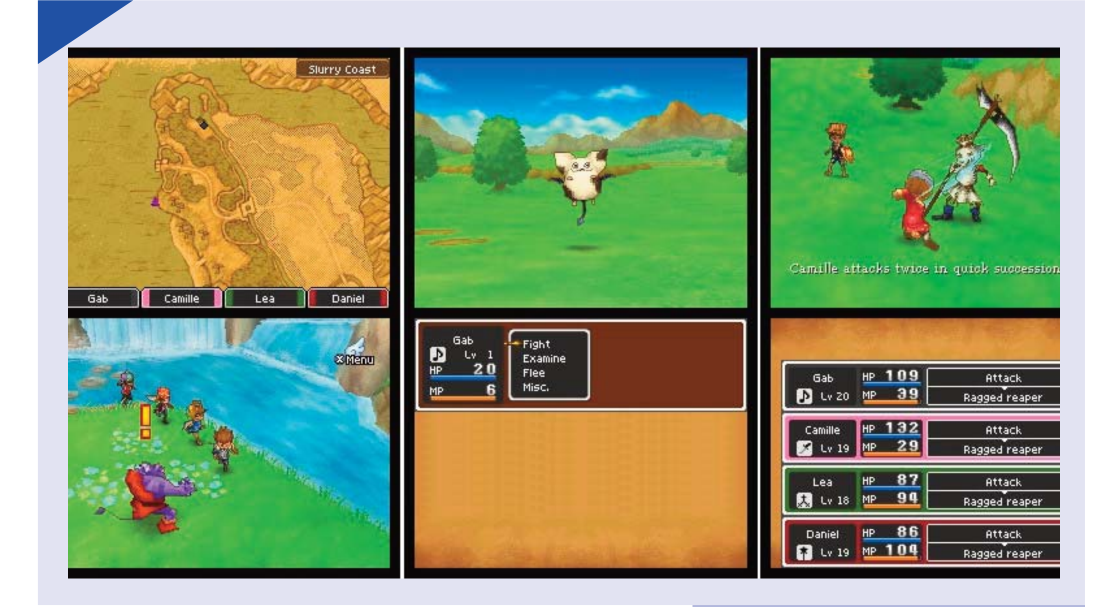
Tras la fusión de Enix con Square, la aparición de la nueva generación, el éxito de la Nintendo DS y el empuje de occidente y su rol dinámico contra oriente y su pausa, la saga decidió dar el salto a las portátiles de la mano de Level-5 con una propuesta realmente interesante: un modo cooperativo a cuatro que permitía combates en tiempo real en lugar de los rígidos y habituales enfrentamientos a turnos; pero no pudo ser. Toda supuesta novedad ha sido reducidad a pequeñas pinceladas, nada drástico, quedándonos un título más de la saga, con todo lo bueno y lo malo que ello conlleva.

Fantasía medieval

Desde los primeros compases de la aventura descubrimos un desarrollo clásico de J-RPG: presentación de personajes y de una porción de mundo a explorar, donde tendremos que pasar por un buen número de conversaciones para que se abra la siguiente puerta. La intriga de la novena entrega nos pone en la piel de un ángel con la misión de llevar las



Exploración, diálogos, combates y subidas de nivel. A la receta de siempre se le añade un amplio abanico de opciones para la customización de nuestro personaje



ofrendas de las personas del mundo real hasta un árbol que se encuentra por encima de los cielos, El Árbol Del Mundo. La aventura se desata cuando, al entregar una de esas plegarias, sucede algo que nos envía al plano de los humanos sin nuestras alas . Con nosotrso, también caen los frutos del árbol, capaces de conceder un deseo al humano que se los coma; así que algo tendremos que hacer. Un argumento ligero que vuelve a jugar con los elementos clásicos de la saga prometiendo unas cincuenta horas de juego.

Tradición contra novedad

Dragon Quest IX es una intento tímido de querer incorporar elementos modernos a un sistema de juego anquilosado en el pasado. Ya no hay un único protagonista en cuanto a aspecto, un editor nos permite cambiar su imagen a nuestro gusto dentro de unas limitadas opciones made in Toriyama; sí, podréis jugar con un tipo parecido a Vegeta si os place. Ya no es el Action RPG que se anunció en un principio, pero, por fortuna, se han eliminado los combates aleatorios, pudiendo escoger si cargar o no contra el enemigo que aparezca en pantalla.

Se ha incluido la opción de cambiar de clase a nuestro personaje en pos de una mayor customización: guerrero, ladrón, monje, artista ambulante... con distintos stats y habilidades cada uno, pero, para poder escoger qué camino tomar, antes tendremos que sufrir el agotador ritmo de un J-RPG en su sentido más estricto, que nos hará pasar, una y otra vez, por vacías conversaciones para que la aventura avance.

Las opciones multijugador nos permiten disfrutar de la aventura hasta con tres amigos más pero lo que podía haber sido una experiencia

Los combates ya no son aleatorios, nos encontraremos al enemigo y decidiremos si atacarle o no. Se agradece

cercana a Diablo, entiéndase la comparativa, ha pasado a ser un vagar con tres amigos más para participar en combates a turnos en los que, para pegar... hay que pedir la vez, dando como resultado una experiencia extraña.

Los ritmos del juego chocan entre sí: se intenta dar más dinamismo a unos combates prácticamente iguales que en anteriores entregas pero nos vuelven a inundar con inútiles datos al rematarlos, el juego se estructura en misiones cortas, que a su vez son parte de algo mucho más grande, pero no se ha hecho gran esfuerzo en agilizar las conversaciones o los áridos momentos de exploración.

Remakes

Tanto la banda sonora como el aspecto gráfico mantienen el mismo tono desenfadado y oldschool de los remakes que ya han llegado a DS. La mejora de calidad se aprecia en unos escenarios, con más profundidad, quele dan un mayor empaque al juego, también en las preciosas escenas cinemáticas donde Toriyama despliega sus dibujos. El cellshading, el color y la manera de plantear el desarrollo de la aventura, consiguen que Dragon Quest IX te sepa a Super Nintendo. Sólo le falta que el protagonista se despierte de un sueño. Lamentablemente, Secret of Evermore contaba con mucho más encanto que éste. Entre los diseños de monstruos, personajes y ambientes, uno acaba pensando en el primero para NES; lo que no es inmediatamente malo. Dragon Quest es añejo y siempre lo ha sido, jamás ha tenido un interés real en evolucionar hacia ningún punto, sino en seguir ofreciéndonos historias ligeras basadas en los mundos de fantasía con los que los japoneses llevan soñando desde 1986; y eso es lo que este juego.



El modo cooperativo nos permitirá participar con tres amigos en distintas misiones, tanto de la historia como en otras

Valoración:

Level-5 quiso prometernos algo imposible de cumplir, Dragon Quest es y siempre será lo mismo; al menos por ahora. Combates por turnos, la ambientación de siempre, las conversaciones habituales y un desarrollo que lleva repitiéndose desde hace dácadas. En lugar de coger lo que sabe hacer muy bien y llevarlo a un nuevo nivel con interesante mejoras, se queda en el mismo sitio con adornos que sólo embellecen el producto. Una historia sencilla que sabremos disfrutar los amantes de los juegos de siempre, pero que puede resultar algo pesado para las nuevas generaciones. Falta comprobar, en una partida más larga si la incorporación de clases y el multijugador consiguen quitar la sensación de déjà vu del cuerpo

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

Kingdom Hearts: B.B.S.

Keyblades en formato PSP

La magia de cuento de Kingdom Hearts vuelve a abrazar a tres amigos para llevar al límite su relación. Antes de que Sora portara la Llave Espada, tres maestros recorrieron los mundos Disney en un prometedor y emotivo J-ARPG



Lo que comenzó como una sencilla historia, en la que un chaval llamado Sora debía hacer frente a la oscuridad y a todos aquellos cuya influencia hubiera tocado, ha trascendido hasta alcanzar cotas inabarcables para la mente de un jugador que no sea capaz de aceptar explicaciones propias de un cuento: reinos difusos donde habitan los corazones perdidos, cuerpos que se desvinculan del alma propia por culpa de las sombras, mundos separados, estrellas que se desvanecen...

La mística de Kingdom Hearts ha pasado de ser el hilo con el que entrelazar los sentimientos de tres adolescentes a tejer una trama de guerras, grupos conspiradores y pasados oscuros; me gustaría saber si alguno de vosotros es capaz de explicar, con precisión de cirujano, quién es realmente quién una vez superado Kingdom Hearts 2. Es precisamente en ese limbo donde Birth By Sleep cobra importancia. Su historia, sucedida mucho tiempo antes de que Sora tomara su llave espada, se presenta capaz de solucionar las preguntas sin contestar y, cómo no, abrir nuevos



Di adios a las naves Gummy, los pupilos de Eraqus pueden transformar sus llave espada en navíos estelares

interrogantes para futuras entregas, que según Nomura, serán muchas.

Los tres portadores

En el primer Kingdom Hearts , Sora fue el elegido como portador de la llave espada. Llama la atención como capítulo tras capítulo, más y más gente ha podido blandir el arma capaz de abrir puertas entre distintos mundos, hasta llegar al título que nos ocupa, donde se retrata una antigua guerra repleta de llaves espada. En esa época, la seguridad del mundo dependía de los conocidos como Maestros de la llave espada.

Bajo la tutela del maestro Eraqus, tres candidatos a maestros: Ventus, Aqua y Terra demuestran su valía para conseguir alcanzar su meta, cuando, de repente, otro maestro desaparece: Xenahort; principal antagonista de los títulos principales, que se esfuma junto con su ayudante Vanitas.Los tres aprendices han de ir en su búsqueda.

Contando la historia

Tanto esta entrega, como la correspondiente 358/2 days, se ha diferenciado de las de Playstation 2 en su manera de desarrollar la trama. Al comienzo de nuestra aventura, tras los tutoriales que nos mostrarán las peculiarades de control de cada protagonista,

Lejos de agotarse, la enrevesada historia de la franquicia Kingdom Hearts promete darnos mucho más que una tercera entrega numerada. Tetsuya Nomura ha asegurado que, por lo pronto, el año que viene Sora protagonizará un nuevo título

escogeremos tomar el papel de uno de ellos, resolviendo la aventura desde su perspectiva y luego escogiendo a otro para enfocar lo sucedido desde otro ángulo. Las acciones que desarrollemos con cada personaje tendrán su eco en lo que viviremos

La aventura avanza desde un mapa donde se nos muestran los mundos Disney a los que podemos acceder

con el siguiente que escojamos.

Si en algo se basa KH es en lo que vive cada personaje y en cómo modifica su relación con los demás, siendo esto el habitual motivo del enfrentamiento final. Con este planteamiento, comprenderemos el por qué de la elección de las princesas del corazón de KH1, los motivos de Maléfica y cuestiones que atañen a Riku, Sora y al propio Xenahort..

A los mandos del juego

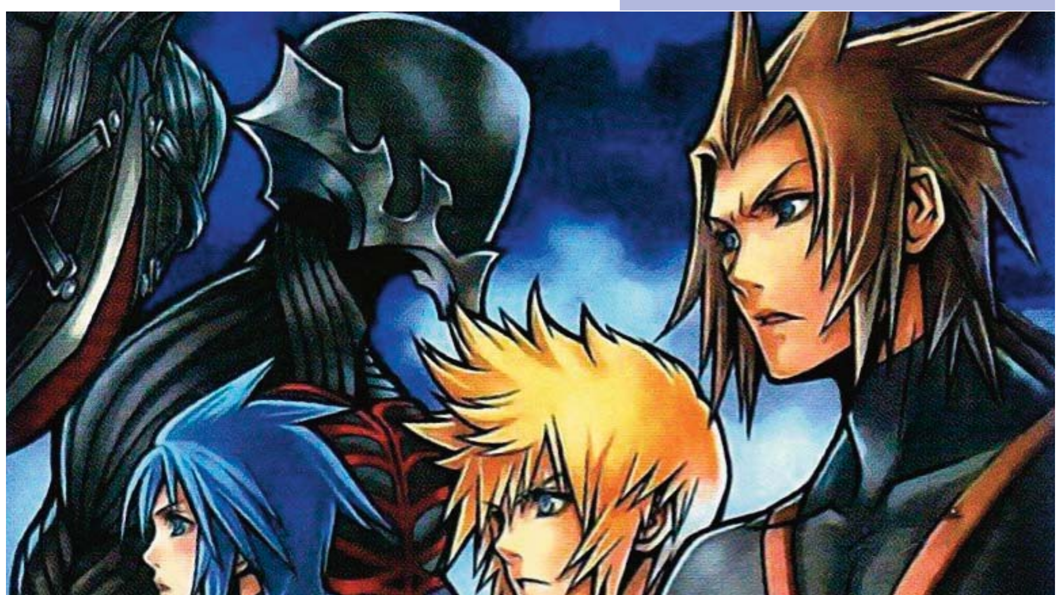
Una de las preguntas que el aficionado debe hacerse es si han portado bien el control a PSP. Los combates de KH son rápidos, multidinarios, dinámicos y con unos menús de acceso desesperante; y eso con dos sticks y un par más de botones. Para conseguir el preciosismo gráfico ha habido que realizar sacrificios que, por fortuna, consiguen explicación en la trama y abren nuevos caminos para introducir nuevas opciones de ataque.

Viajamos solos, sin nadie a nuestras espaldas, tampoco hay combates tan multitudinarios, la PSP tiene sus límites, y los enfrentamientos son más frontales. La cámara se controla con el R y el L y no permite la misma soltura que usando un stick;

Tetsuya Nomura siente pasión por los tríos

Tres amigos con un destino trágico, ésa es la clave de Kingdom Hearts. En esta ocasión, viviremos el enfoque de cada uno de los héroes por separado. Hay que tener en cuenta que las miradas, los gestos, las interpretaciones y descubrir quién se oculta bajo una determinada capucha resulta fundamental en KH. Al ser un mundo creado desde cero con unas reglas propias, puede pasar de todo de la manera más imprevisible; en serio, de todo. El emplear este recurso para desentrañar la trama vuelve a esta nueva entrega algo interesante, aunque sólo los que hayan seguido la aventura desde sus inicios podrán disfrutarla de manera plena, ya que los guiños son constantes

Desde la intro, sentiréis un intenso deseo de descubrir quién es el aprendiz de Xenahort...











Intensos combates muy bien adaptados al control portátil y repletos de color, opciones y retos a superar

aún así, funciona; aunque hay que pillarle el punto. Los menús han ganado en accesibilidad, presentando una serie de opciones para activar con el triángulo que tienen una espera una vez las usamos. La barra de magia ha sido sustituida por la de Nexo Dimensional que nos permite usar las habilidades de nuestros compañeros y su golpe especial; y activando "Tiro Certero" podremos desatar ataques mágicos a distancia. Tampoco hace falta activar el dash o el bloqueo, ya que vienen equipados de serie.

Los sacrificios aportan solucions enriquecedoras, consiguiendo un sistema de juego satisfactorio, ágil y más atractivo que el de Nintendo DS, siendo su punto negro los tirones que sufre el juego cuando se presentan muchos enemigos en pantalla, aunque compresibles. Para intentar paliar este efecto se habilita la posibilidad de instalar el juego.

Con todo, tenemos una apasionante propuesta que llegará a nuestras PSP el próximo 10 de Septiembre.

Valoración:

Birth By Sleep consigue presentar un concepto muy similar a sus anteriores entregas y seguir sorprendiendo. Los combates y su control, la mayor pega a priori, funcionan convenientemente aún sin ser perfectos, técnicamente destila calidad y ambición y todo su contenido es un regalo para los fans; pero ¿y para los recién llegados a la franquicia? A esos les recomendaría que empezaran por el primero y mejor de todos ya que la trama se alimenta de lo que uno ya sabe.

Hace falta ver cómo evoluciona el combate y las características de nuestros personajes, además de comprobar que el juego no se vuelva rutinario al repetir la historia con el tercer protagonista, pero lo visto hasta ahora sólo hace presagiar buenos augurios para la obra del equipo de Nomura

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

Drakensang 2: the River of Time

Aventuria 23 años antes del primer Drakensang

FX Interactive trajo Drakensang sin mucho ruido y lo convirtió en un estandarte de buen juego, completamente localizado al castellano y a buen precio. En el mes de julio llega su precuela con las mismas bases que el original

Donde otros dicen que es imposible traducir y doblar un juego con la cantidad de lineas de diálogo de un rpg, FX Interactive lo hace y a un precio de venta de 19,95€. El "milagro" logrado en Drakensang se repite en su segunda parte, que es en realidad una precuela que transcurre 23 años antes del original, en el mismo territorio de Aventuria con nuevos personajes, nuevas razas y oficios y sobre todo nuevas aventuras. Drakensang 2 comienza con una secuencia cinemática en la que Gladys habla con Forgrimm y le pide que le cuente la historia de como conoció a Ardo y Cano (quien jugase el primer Drakensang los recordará). En forma de flashback tomamos el papel de un joven soldado aún en proceso de formación, que se une a los tres personajes del juego original y juntos dan inicio a una nueva aventura que les llevará por el inmenso territorio de Aventuria con un desarrollo de corte continuista (sigue al igual que el primero las reglas del rpg Dark Eye), pero con las suficientes mejoras tanto a nivel técnico como a nivel jugable, como para enganchar a los que disfrutaron del primer Drakensang y a los que no lo hicieron pero gustan del buen rpg occidental clásico en la linea de los Baldur´s Gate o Neverwinter Nights.

Drakensang 2 no pretende ser un título puntero a nivel técnico, aún así en las imágenes y videos mostrados hasta la fecha se aprecia una evolución del motor usado en la primera parte, que mejora modelados y texturas y sobre todo proporciona unos escenarios más variados y menos vacíos y repetitivos en las nueve localizaciones diferentes que recorreremos con nuestros héroes.









Drakensang 2 promete mejoras técnicas y jugables al servicio de una historia y desarrollo más profundos y complejos

Jugablemente se han tratado de mejorar los aspectos más débiles del primer Drakensang, se ha revisado el sistema de combate para hacerlo más flexible y profundo y se ha incluido la posibilidad de teletransporte que nos evite los larguísimos y tediosos desplazamientos del juego original.

Se ha cuidado de una forma muy especial la ambientación del título, la música, los efectos de luz y sonido y otros detalles como conseguir que tanto las ciudades como los exteriores se muestren como un entorno con vida propia independiente de nuestro discurrir por los mismos, el objetivo es conseguir una experiencia jugable aún más inmersiva de lo que era el primer Drakensang, en un entorno técnico a la altura de los últimos lanzamientos, pero que corra en la mayoría de equipos de aquellos jugadores que quieran darle una oportunidad a un gran juego en completo castellano a un precio de lanzamiento increíble.

Valoración:

No creo que haya muchos aficionados al rol clásico que se arrepintiesen de los 20 euros empleados en la compra del Drakensang, así como no creo que ninguno de ellos dude acerca de la conveniencia o no de adquirir esta segunda parte. El buen trabajo de Radon Labs en el desarrollo y el increíble esfuerzo de FX Interactive en la localización prometen otra gran aventura en el mundo de Aventuria, siguiendo los canones del rpg más clásico, ese que nació del rol en papel. Los primeros días de julio estará a la venta y podremos comprobar si está a la altura de las espectativas que ha creado, por encima de los 20 euros que costará seguro que sí.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Naughty Bear

¡Pero qué úrsido más c#&%@n!

Naughty Bear es un título de difícil clasificación en el que los jugadores deberán idear formas de manipular, aterrorizar y, llegado el caso, de liquidar a los ositos que pueblan el engañosamente paradisíaco escenario de Isla Perfección



chungo, ga.

1. adj. coloq. De mal aspecto, en mal estado, de mala calidad. Por ejemplo, una maratón de poemas argentinos, cualquier película de Kieślowski ...

2. adj. coloq. Difícil, complicado. *"Contra" es un juego muy chungo.*

3. adj. coloq. Peligroso, avieso, poco de fiar: Darth Vader; Alien, el octavo pasajero; un político profesional; un osito de peluche...

¡Alto ahí! ¿Osito de peluche? Pues sí: responde al nombre de Naughty Bear, y es el muñeco relleno de guata más chungo que he visto desde el jodido payaso de Poltergeist.

Sobredosis de malaleche

¿Qué es lo que convierte a un osito de peluche huraño y malcarado en un peligroso psicópata dispuesto a llevar a sus últimas consecuencias la expresión "total y completo bastardo"?

Según los desarrolladores del juego, el estudio canadiense A2M, basta con no invitarlo a una estúpida fiesta de cumpleaños. Y luego claro, están las continuas humillaciones por tener las costuras rotas y el peluche algo gastado. Bueno, pues nadie es perfecto, y los simpáticos habitantes de la isla van a tener la



Naughty Bear era un osito de peluche triste y solitario. Todos sus amiguitos se burlaban de él... hasta que se le fue la pinza y se lió a machetazos

ocasión de comprobarlo cuando demuestren su torpeza "cayendo fortuitamente" sobre la hoja afilada de un machete, metiendo la cabeza "sin querer" en un cuadro eléctrico o "tropezándose accidentalmente" con un bate de béisbol.

Es esta mezcla de inocencia y malaleche lo que en un primer momento más llama la atención de Naughty Bear. De hecho, el tono humorístico que destila el juego nos remite de inmediato al dibujo animado de la escuela más *slapstick*: las trifulcas de Tom y Jerry, las aventuras del Coyote contra el Correcaminos, o la ultraviolencia paródica de Rasca y Pica en *Los Simpson*. Sin embargo, el juego promete algo más que almíbar recocido y salvajadas desenfrenadas.

Para empezar, el "comportamiento antisocial" de Naughty Bear se medirá en puntos "Naughty", o dicho de forma más clara, cuanto más daño físico o psicológico inflijamos a los desafortunados ositos que se crucen en nuestro camino, mayor puntuación acumularemos. Además de los puntos, nuestras acciones más elaboradamente enfermas obtendrán recompensas extra gracias a un sistema de valoración basado en "sustos". O sea, que cuanto más bestias sean las tropelías que ideemos para escarmentar a nuestros desprevenidos, inocentes pero no por ello menos odiados adversarios, tanto mejor.

Políticamente incorrecto

Pero no todo va a ser una merienda campestre para nuestro maníaco amigo despeluchado. Si bien al principio los inocentes ositos de Isla Perfección serán carne de cañón para Naughty Bear, nuestros contrincantes se irán haciendo menos "respetuosos con la ley" a medida que vayan sufriendo una agresión tras otra. Incluso llegarán a formar grupos para conspirar contra nosotros gracias al motor de IA del juego, porque la violencia y el vandalismo no son patrimonio exclusivo de Naughty Bear. Además, el cuerpo de policía de la isla pondrá toda la carne (quiero decir, la felpa) en el asador para patearnos el culo a la más mínima oportunidad.

A2M asegura que el título ofrece la suficiente variedad de áreas de juego, elementos desbloqueables y objetivos como para tenernos entretenidos durante largo tiempo, ya que cada partida será diferente en función del momento del día en el que se desarrolle la acción, las condiciones climatológicas reinantes y los enemigos con los que interactuaremos en los 28 niveles de los que consta el juego.

Valoración:

Naughty Bear es uno de los personajes de videojuego más desequilibrados, retorcidos y, por qué no decirlo, tremendamente divertidos de los últimos tiempos, a la vez que una de las grandes apuestas de 505 Games para este año.

Un arsenal muy bien nutrido, una isla repleta de posibilidades para improvisar trampas mortales y un oso de peluche con sed de venganza son, en definitiva, los tres ingredientes de un juego de acción que promete exigirnos una combinación de habilidad e inventiva para conseguir arruinarles el picnic al resto de los ositos.

Y tú sabes bien lo mucho que esos pequeños mamones se merecen todo lo que les pase, ¿no?

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS



Toy Story 3: El Videojuego

¡Hasta el infinito y más allá!

Los juguetes vuelven a tomar vida una vez más en esta espectacular producción de Disney Pixar. Aunque esta vez no dan el salto solo a la gran pantalla sino también a los videojuegos

Desarrollado por Avalanche Software, *Toy Story 3: El videojuego* promete seguir el desarrollo de los acontecimientos acaecidos en la película. En esta nueva entrega de la saga de la popular saga de animación de Disney, Andy cumple cierta edad y se prepara para entrar en la universidad, por ese motivo decide deshacerse de sus viejos juguetes y los dona a una guardería de la zona.

En el videojuego tomaremos el control de los juguetes y podremos elegir entre dos modos de juego: Modo Historia y Modo *Toy Box* (o Caja de Juguetes).

El modo historia será lineal y resumirá la trama de la película desde dos perspectivas distintas. Por un lado, viviremos los “sueños” de los niños poseedores de los juguetes, es decir, si Andy piensa que Woody es un bandolero que debe pelear contra cinco pistoleros del salvaje oeste, nosotros seremos Woody y pelearemos contra los cinco bandoleros, esa es la idea.

Por otra parte, controlaremos a los juguetes en el lugar real donde se encuentren y deberemos superar puzles y varios niveles preparados, ninguna novedad.

La dificultad es dinámica, por lo que ofrece un reto tanto para los jugadores más experimentados como para los más jóvenes de la casa. La aventura contendrá un total de ocho niveles, que nos mantendrá entretenidos unas ocho horas aproximadamente. Puede parecer algo corto, pero los desarrolladores han querido ser fieles a la historia original de Disney y han evitado alargar el guión de manera innecesaria.

El segundo modo de juego, *Toy Box* es de lo más interesante. Podremos elegir entre los tres



protagonistas: Woody, Buzz Lightyear y Jessie y tendremos que ir completando misiones (al más puro estilo *Grand Theft Auto*) a la vez que creamos nuestro propio mundo e interactuamos con él.

Este mundo de *Toy Box* estará compuesto por seis áreas que iremos desbloqueando a medida que vayamos completando las misiones. También al finalizar una misión desbloquearemos nuevos objetos como pinturas con las que podemos decorar las casas u otros elementos basados en películas de Disney (como Buscando a Nemo, Tiana y el sapo, etcétera) que nos servirán para darle color a este espléndido modo de juego.

Como si de un GTA se tratara, en el modo *Toy Box* recorremos el escenario a nuestro antojo

Para resolver algunos puzles deberemos utilizar el ingenio. A veces, los amplios escenarios nos jugarán una mala pasada

Valoración:

Después de mucho tiempo, la saga Toy Story vuelve a la gran pantalla y llega a nuestros salones con un videojuego de lo más prometedor. Pese a que el modo historia no será muy largo, el modo 'Toy Box' apunta maneras y nos ofrecerá muchas horas de diversión y acción al mando de nuestro personaje favorito.

TEXTO: MARC ALCAINA G.

Final Fantasy XIII Versus

Mundos abiertos, coches y muchas promesas

Un juego sobre el que preguntarse cosas, ilusionarse con lo que se va enseñando a cuentagotas y disfrutar hasta que llegue a nuestras manos. Tetsuya Nomura ha sido entrevistado y ha desvelado datos importantes sobre FFXIII Versus

El título en el que todos los amantes de los J-RPG ponemos nuestras esperanzas tras el frustrante Final Fantasy XIII, es la subsaga Versus. Veremos más de él en Septiembre, durante el TGS, pero Tetsuya Nomura ya ha comenzado a filtrar algunos detalles para que comprendamos que quieren enmendar los errores vividos en la piel de Lighting.

Un mundo abierto

Personalmente, opino que la historia de Cocoon y Pulse acepta bien la linealidad como recurso, pero eso no quita que los que nos ponemos a los mandos de un tí-

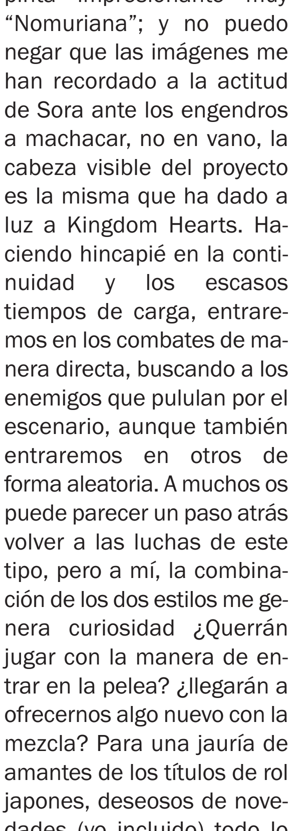


¿Aires de "road movie" en un Final Fantasy? Con Tetsuya Nomura es posible; y bien pensado, es algo que casa muy bien con el género que nos ocupa

tulo de rol deseemos explorar, visitar, conversar y descubrir; contenga el juego la trama que sea. Así que esta vez sí tendremos un mundo por el que vagar. Los primeros scans extraídos de Famitsu muestran unos parajes de una estética similar a los vividos junto con Cloud, aunque con un tono ocre que hace que la mente de uno huya al yermo. Lugares destartalados y solitarios, viejos y sucios en los que apetece introducirse para descubrir lo que contienen en su interior ¿un acercamiento a occidente bien llevado? ¿por fin? Habrá que descubrirlo a su tiempo pero la intención es esperanzadora, además, podremos usar vehículos para recorrerlos. No se ha hablado de chocobos, sino de coches para darle al juego un aire de road movie donde se combina, hablando según lo enseñado, los luminosos, amplios y melancólicos atardeceres con las opresivas ciudades de oscuridad punk

Combates aleatorios y no

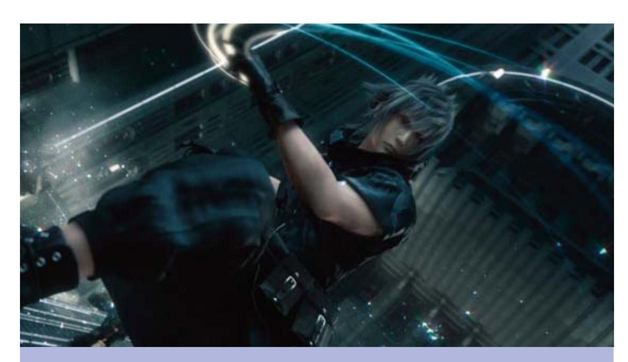
Los monstruos tienen una



pinta impresionante muy “Nomuriana”; y no puedo negar que las imágenes me han recordado a la actitud de Sora ante los engendros a machacar, no en vano, la cabeza visible del proyecto es la misma que ha dado a luz a Kingdom Hearts. Haciendo hincapié en la continuidad y los escasos tiempos de carga, entraremos en los combates de manera directa, buscando a los enemigos que pululan por el escenario, aunque también entraremos en otros de forma aleatoria. A muchos os puede parecer un paso atrás volver a las luchas de este tipo, pero a mí, la combinación de los dos estilos me genera curiosidad ¿Querrán jugar con la manera de entrar en la pelea? ¿llegarán a ofrecernos algo nuevo con la mezcla? Para una jauría de amantes de los títulos de rol japones, deseosos de novedades (yo incluido) todo lo que se habla del título me genera más y más curiosidad. Tendremos que esperar al TGS para saber más de este Versus.







Descubriremos reproducciones de Tokio en las ciudades. Si funciono en The World Ends With You ¿Por qué no repetir?

Valoración:

Tristeza, exploración, coches, atardeceres, combates seductores.... ¿Tetsuya Nomura volverá a desparramar su magia en un juego que nos permita volver a creer? Esta generación me ha dado The World Ends With You, un juego de rol increíble donde aparecían reproducidas partes importantes de la ciudad de Tokio, guiño que repetirá en este Versus y que a mí me sabe a pista; así que puede que sí, que quizás estemos hablando de un juego auténtico. Todos tenemos nuestras dudas, pero os invito a sentir curiosidad.

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

Crackdown 2

Bienvenido a Pacific City, Agente

Julio es el mes elegido en el que nos llegará el sandbox más desenfadado de cuantos han aparecido en los últimos años. Crackdown 2 sigue la dinámica impuesta por la primera parte, aunque potenciando la jugabilidad

Crackdown se presentó a los ojos del mundo como un sandbox donde lo primordial era poder hacer el cabra. Cuanto más, mejor. Y si es en compañía de un amigo, sólo puede desembocar en diversión. Todo ello a costa de sacrificar un argumento totalmente descafeinado y un desarrollo de misiones demasiado simple e insulso.

La segunda parte viene a paliar esta situación, aunque dicho sea de paso, no se deja los cuernos en el asunto. Un entorno gráfico muy similar engalanan una Pacific City cuyo nombre no podía ser más irónico. En ella, y 10 años después de la primera parte, asumiremos el rol de un nuevo agente del orden, cuya misión será instaurar la paz, a costa de llevarse por delante todo aquello que se menee.

Gráficamente el entorno es tan continuista que cuesta encontrar las diferencias entre ambas partes. Aunque en esta ocasión el paso entre el día y la noche sí que van a incidir de manera directa en la jugabilidad. Pacific City vive atormentada por los actos criminales de una organización conocida como La Célula. Pero cuando cae el sol, una extraña raza de mutantes que vive bajo la ciudad, sale a la superficie. Unos enemigos que nos van a poner las cosas mucho más difíciles de lo que nos podríamos imaginar en un principio dado su gran número de efectivos con los que nos van a atacar.

Para paliar esa inferioridad manifiesta, nuestro agente irá evolucionando como lo hacía en la anterior entrega. Pero esta vez en vez de 5 niveles de habilidad, nos vamos a encontrar 10, con lo que nuestra capacidad destructiva es mucho más escalonada y

mortífera que en el juego que vimos hace 3 años.

Pero si ya en aquel entonces el modo cooperativo jugó un papel importante, aquí se va un paso mas allá, al permitir jugar hasta cuatro jugadores en el modo campaña, y un multijugador de hasta 16 simultáneos que prometen horas y horas de diversión en una ciudad que espera pacientemente a ser reducida a sus cimientos.

Además, como ya ocurriera en la primera parte, el juego vuelve a encontrarse completamente localizado a nuestro idioma, tanto en menus como en doblaje.

Crackdown 2 tiene prevista su llegada el próximo 9 de julio, y lo hará de forma exclusiva en la máquina de Microsoft.

Las explosiones van a ser un punto fuerte en estaentrega. Serán espectaculares



Esta vez nuestro agente potenciará sus habilidades sobre 10 niveles. Esto tiene un efecto más escalonado en nuestra progresión. Y mucho más poder

Valoración:

Crackdown adolecía de varios problemas que a día de hoy se calificarían de imperdonables. Su estructura argumental era bastante pobre, así como una ciudad totalmente desaprovechada y que ofrecía grandes posibilidades en modos multiplayer que nunca llegaron.

Esta vez el juego vuelve a reciclar el apartado gráfico para ofrecer lo que muchos tildarán como un "mas de lo mismo", pero que en realidad esconde una experiencia mucho mas enfocada al multijador, tanto en modos arena, como en modo cooperativo.

La demo que ya ha sido publicada no deja mucho lugar a la imaginación. Y sólo sirve para refrendar lo que ya hemos apuntado a este título.Aunque si consigue divertir como el primero, bienvenido sea.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



desarrolla: nintendo · **distribuidor:** nintendo · **género:** plataformas · **texto:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +3

Super Mario Galaxy 2

Un juego tan grande como una galaxia

La segunda parte del mejor plataformas de la actual genaración ya está entre nosotros. Y llega manteniendo las premisas que una vez lo hicieron grande. Mario Galaxy elevado a la enésima potencia



Super Mario Galaxy 2 llega a Nintendo Wii para completar la idea que ya se inició en la primera entrega, idea que juega al máximo con la originalidad, los diferentes planetas y los cambios gravitatorios. Super Mario Galaxy 2 lleva al límite esta idea hasta, el punto de mostrarse excelente en todos sus apartados, sin embargo, para conseguir estos resultados han reciclado muchas de las ideas del primer Super Mario Galaxy, así como disfraces, monstruos, etc.

Nada mas comenzar el juego, se nos narrará como, de nuevo Bowser, interfiere en la lluvia de estrellas desequilibrando el curso normal de la historia y poniendo en peligro a todos los habitantes del mundo champiñón. La historia no es capaz de diferenciarse en exceso de la primera entrega, necesitando recuperar todas las estrellas perdidas para restablecer

El juego presenta una calidad francamente alta en todos sus apartados, sin embargo, algunos detalles se parecerán excesivamente a la primera entrega




la potencia de una nave mejor diseñada en esta ocasión, para finalmente acabar con los planes de Bowser, algo realmente intrascendente en este tipo de juegos, pero que lo aleja de la excelencia que muchos jugadores otorgan al nuevo plataformas de Nintendo. Con este pretexto comienza Super Mario Galaxy 2, una historia sin demasiada trascendencia, pero que sirve para mostrarnos el que es si dudas el mejor videojuego de plataformas de la actual generación y cuando digo actual generación incluyo a Xbox 360 y Playstation 3 como es evidente.

Gráficamente el juego es una maravilla, y es que es capaz de llevar el universo de Super Mario al límite, con este juego Nintendo demuestra que no es necesario un hardware potentísimo para realizar un buen juego de plataformas a nivel gráfico, pues en un juego de Super Mario prima el diseño artístico y la originalidad sobre las texturas y los polígonos, cualidades en las que Super Mario Galaxy 2 no tiene rival.

Tanto los escenarios como los personajes presentan un diseño inmejorable, llenos de color y personalidad. Además, dan la sensación de explotar el potencial gráfico de Wii al límite. Super Mario Galaxy 2 en este sentido se muestra mas colorido y claro que en su primera entrega, algo que se agradece.

El apartado sonoro se mantiene en las altas cotas de calidad que ya mostrada la primera parte de este juego. Mezclando las melodías clásicas de los juegos mas famosos del fontanero italiano con las nuevas composiciones creadas para estas entregas Galaxy. El resultado final es realmente bueno, siendo totalmente compatibles unas con otras y



El diseño de la nave con la cual navegaremos en la aventura es bastante mas original que el de la nave de la primera entrega, además irá evolucionando a medida que obtengamos estrellas y super estrellas





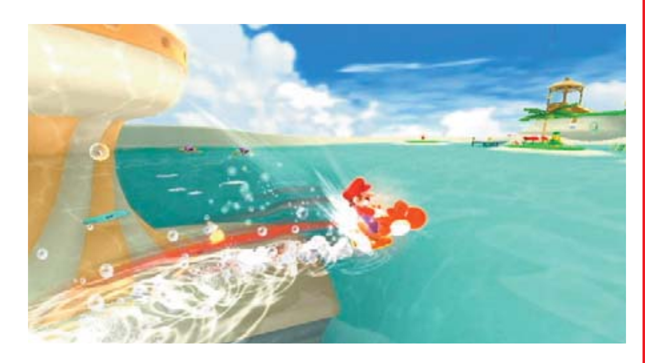




compatibles unas con otras y dando sensación de ser un juego bien acabado en este sentido.
Los efectos sonoros también muestran un gran nivel, estando en la línea de los juegos anteriores de Super Mario y manteniendo cada personaje o enemigo sus sonidos característico de anteriores entregas de Super Mario. Además, algunos efectos sonoros se reproducirán a través del altavoz integrado en el mando de Wii.

El juego se encuentra traducido al castellano, aunque Super Mario no pronunciará ninguna palabra en castellano, limitándose, al igual que en otras entregas, a pronunciar pequeñas frases en ingles las cuales entenderás a poco nivel de ingles que poseas.

Jugablemnete el juego es una maravilla, ha sido capaz de mantener las mejores ideas implementadas en Super Mario Galaxy e introducir nuevas ideas que amplíen la experiencia jugable de esta segunda entrega de Super Mario Galaxy. Lo primero que nos llamará la atención será la nueva estructura de menús y mundos, muy al estilo de las entregas de Super Nintendo, los cuales permitirán que estemos disfrutando del juego al instante sin la necesidad de aguantar eternos tutoriales o partes de una historia que apenas interesa a nadie. El control de Super Mario es similar al de la primera entrega, aunque hay que destacar una mejor implementación del segundo player. Ahora es posible controlar a una estrella con un segundo Wii mote, la cual podrá retener enemigos, eliminarlos, conseguir piedras preciosas para Mario y en definitiva, hacer mas sencillo este video juego al mismo tiempo que entre-



tiene a dos jugadores en vez de uno. Además de todos los cambios reflejados anteriormente, hay que destacar la inclusión en el juego de los diferentes tipos de Yoshi, los cuales diferenciaremos por su color y nos permitirán superar los diferentes tipos de prueba que nos plantea el juego al mismo tiempo que nos ofrecen diferentes formas de divertirnos en Super Mario Galaxy. También hay que destacar los nuevos disfraces disponibles en el juego, los cuales además de ampliar las posibilidades del juego, permiten disfrutar del control de Wii de la mejor manera posible. Y es que Super Mario Galaxy 2 es capaz de explotar las posibilidades de la consola de sobremesa de Nintendo de un modo que ningún otro juego ha hecho anteriormente.

Super Mario es el único video juego de plataformas que es capaz de mantener las altas cotas de calidad en esta generación de consolas

La duración del título es muy amplia, existiendo multitud de mundos y estrellas ocultas a descubrir. Necesitarás de más de 30 horas y el contacto con otros jugadores de Super Mario Galaxy 2 para opbtener todas las estrellas y secretos disponibles en este nuevo video juego de Super Mario. El juego no tiene posibilidades online, aunque por el propio diseño del juego tampoco las echarás de menos.



Conclusiones:

El mejor video juego de plataformas de la actual generación de consolas. Con eso está todo dicho, a nivel artístico y de originalidad vapulea a cualquier video juego de plataformas que hayáis jugado en los últimos 8 años en una sobremesa.

Alternativas:

Si tienes la Wii y te gusta el género deberías marcártelo como un imprescindible. La primera entrega también está a un gran nivel, si busca algo diferente prueba los juegos protagonizados por Sonic o Klonoa.

Positivo:

-El acabado roza la perfección.
- Infinidad de posibilidades jugables.

Negativo:

- Demasiado parecido a SM Galaxy

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	98
sonido	97
jugabilidad	98
duración	95
total	95

Una segunda opinión:

Demasiado continuista con el anterior, pero no por ello deja de ser un muy buen juego. Las novedades son pocas, pero como dice el dicho "si algo funciona, no lo toques". Sigue siendo el mejor plataformas de la actual generación, y un imprescindible dentro del catálogo de Wii.

Gonzalo Mauleón

desarrolla: konami · distribuidor: konami · género: acción/avent · texto/voces: cast7inglés · pvp: 39,90 € · edad: +18

MGS: Peace Walker

Big Boss Rules

Kojima se sabía ganador. Su as en la manga del pasado E3 resultó demoledor. Se posicionó como el juego más esperado, y aún faltaba un año para su lanzamiento. Por fín está aquí, y PSP vuelve a estar de moda



Kojima se encargó de definirlo en su momento como el quinto Metal Gear. Y con el producto en nuestras manos, podemos asegurar que no ha sido una bomba de humo lo que nos ha vendido. Si bien Guns of the Patriots sirvió para cerrar el ciclo argmental de Solid Snake, Peace Walker está planteado como el eslabón argumental que faltaba para conocer la verdadera historia acontecida entre la épica del padre, y sus dos hijos. Un juego que bien podría haber visto la luz perfectamente en las consolas de sobremesa, y que sin embargo apuesta por un caballo ganador en una consola que languidece por su escaso catálogo. Peace Walker es el penúltimo flotador al que puede asirse PSP.

Tras lo ocurrido en Snake Eater, Big Boss entra en un conflicto moral. El remordimiento y la culpa afloran en cada poro de su piel en una lucha personal por intentar hayar una nueva razón

Peace Walker supone un nuevo referente ténico en la consola. Y no sólamente a nivel gráfico. El modo cooperativo puede mirar a la cara a Monster Hunter

para vivir. Esa búsqueda acabará por trasladarle a las costas de Colombia, donde acaba formando Militaires sans Frontieres. Pero no pasará mucho tiempo antes de que afloren los fantasmas del pasado.

La Guerra Fría, el cruento enfrentamiento hostil encubierto entre la CIA y el KGB, la lucha por las posiciones estratégicas del planeta, y una extraña voz en forma de pasado de alguien que una vez pensó que jamás volvería a escuchar. Kojima vuelve a demostrar que es un genio para entrelazar acontecimientos históricos reales con las líneas argumentales de sus títulos. Y si alguien pensaba que por tratarse de una entrega para una consola portátil, la carga narrativa iba a quedar en un segundo plano, que eche un vistazo a este Peace Walker y saque sus propias conclusiones.

No vamos a desvelar nada más de lo que encierra la historia de ésta quinta entrega, yq que como toda obra de Kojima Productions, ésta debe ser saboreada y degustada de primera mano.

Donde Kojima ha decidido innovar ha sido en el modo de llevar la historia. Las siempre características secuencias generadas por el propio motor del juego han dado paso a una sucesión de maravillosos artworks, símbolos por otra parte de la ya larga franquicia. Firmadas por Ashley Wood, gozan de una fuerza y personalidad tan grande que se han convertido en un icono del mundo de los videojuegos por derecho propio.

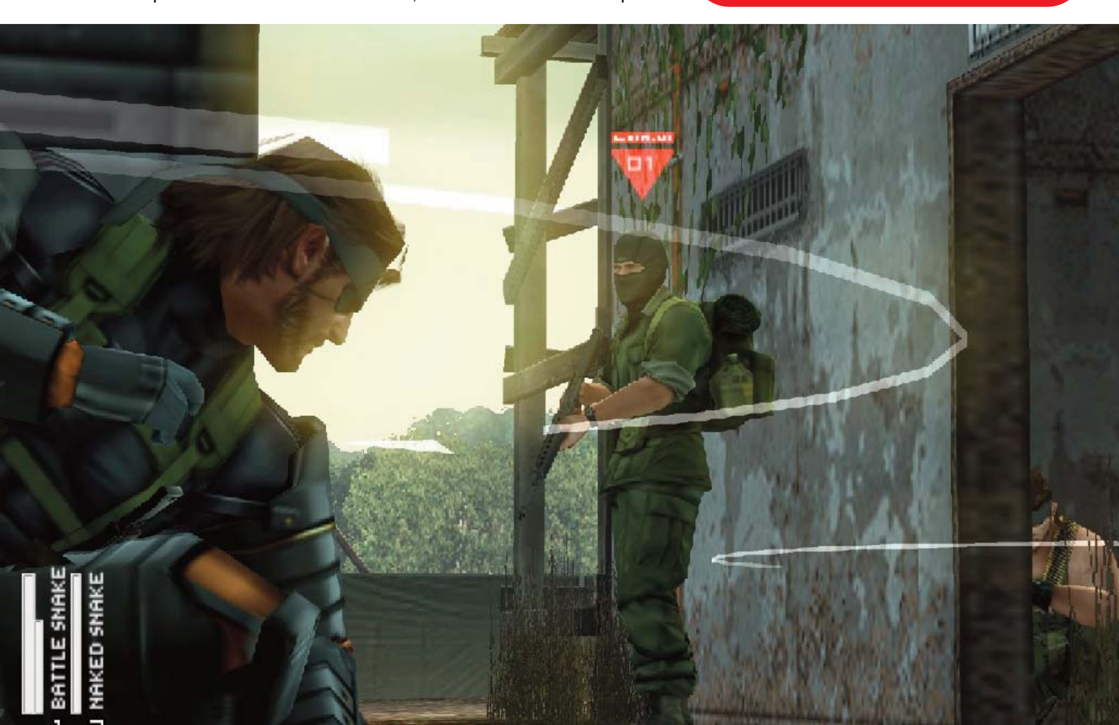
Pero si sobresaliente es este modo de narrar la historia, no le va a la zaga el apartado gráfico. Peace Walker ha sido concebido como un nuevo estandarte en esta materia en la portátil de Sony. Junto a Chains of Olympus y Crisis Core, este Metal Gear se posi-

Seguimos sin doblar

Una entrega más, y Konami siguen haciendo oidos sordos a todos aquellos que seguimos reclamando un doblaje a nuestro idioma. Nos malacostumbró en los tiempos de PSX con una localización tan soberbia, que hasta el propio Kojima acabó rendido ante su excelencia, asegurando que era la mejor localización local que había sufrido su magna obra. Pero ahí acabó todo.

Llegó Sons of Liberty, y el título sólo llegó subtitulado. Las promesas de un Snake Eater en el idioma de Cervantes cayeron en saco roto. Y el 4 tuvo la excusa de que incluir una pista en nuestro idioma requería un espacio no programado, y por tanto, no incluido en el producto final.

No había ninguna esperanza en que PW llegara localizado... pero de ilusiones también vivel el hombre.







ciona como la punta de lanza de un tridente que ha venido a demostrar el verdadero potencial de la máquina. Además esta afirmación no viene únicamente sustentada por modelados y cargas poligonales, si no por un engine tremendamente sólido y que mueve con pasmosa soltura todo el entramado que encierra el título. Y todo ello apuntalado por un apartado sonoro que se encuentra sin paliativos un escalón por encima de cualquier título del catálogo.

A pesar de ser un título con las bases de un juego grande, no ha perdido la perspectiva de hacia que sistema va dirigido. Los que buscan un juego rápido y accesible, van a encontrar aquí la horma de su zapato. Peace Walker se encuentra dividido en diversas misiones que iremos aceptando directamente desde la Base Madre. Este centro logístico no se va a limitar a ser un mero panel de asignación de mi-





siones, sino que en el gestionaremos nuestro arsenal, nuestro equipo de asalto o nuestros puntos de experiencia, vitales para ir desbloqueando nuevas habilidades con el que ir afrontando las misiones de mayor enjundia.

Pero no todo pueden ser buenas noticias, y aunque el juego pretende jugar siempre en el grado de la perfección, presenta un par de lunares. El primero viene motivado por la propia jugabilidad. Este Metal Gear se puede tornar bastante duro las primeras horas de juego. El control no ha sido implementado con tanto acierto como en un principio nos hubiera gustado. La falta de un segundo stick analógico en la máquina ha sido un caballo de batalla que no se ha sabido domar en su justa medida. Para intentar paliar esta situación se han introducido hasta tres tipos de control distintos, pero ninguno se salva de presentar problemas de adaptación.

El otro está causado por la propia naturaleza del juego. Ha sido concebido como un juego para ser disfrutado en compañía, y eso acaba repercutiendo de manera directa en la experiencia monojugador. El grueso de misiones es exactamente el mismo, pero el poder acometerlas entre dos o cuatro amigos (según sea la propia naturaleza de la misma) incide directamente en la dificultad de la misma. Esto tiene como consecuencia mas directa una serie de toboganes que incapacitan totalmente un nivel de exigencia ascendente como se lde debe presuponer al título, con misiones fáciles después de otras que nos harán sudar sangre.

Conclusiones:

Un juego sobresaliente en casi todos los aspectos. Salvo su cierta dureza jugable en los primeros compases, acaba por ofrecer una experiencia como tan sólo pueden ofrecer los juegos de este calibre. Imprescindible en tu catálogo.

Alternativas:

En modo cooperativos, tan sólo podrá satisfacerte Monster Hunter, pero con las limitaciones que este trae en el mercado europeo. En el modo de un único jugador, Portable Ops.

Positivo:

- Referente técnico
- Un cooperativo excelente

Negativo:

- Jugabilidad bastante dura al principio
- Dificultad muy cambiante

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	95
sonido	92
jugabilidad	80
duración	85
total	89

Una segunda opinión:

Un título tremendo que ha sabido tomar todo lo bueno de la saga Metal Gear y llenarlo de regalos, coleccionismo e increíbles detalles y datos tanto para el recién llegado como para el fan. Imprescindible.

Adrián Suárez





desarrolla: black rock · **distribuidor:** disney · **género:** carreras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,99 € · **edad:** +7

Split/Second: Velocity

Un pirotécnico arcade de conducción

Resulta hasta cierto punto sorprendente ver a Disney Interactive publicando un juego de carreras, pero más extraordinario aún es comprobar que es uno de los mejores de la actual generación de consolas

Tras una larga temporada en la que ha primado el realismo por encima de la acción, por fin el espíritu OutRun regresa materializado en juegos como Blur o éste que nos ocupa.

Porque Split/Second no es un juego de simulación automovilística, es un arcade de carreras como los que antaño poblaban los salones recreativos, sólo que sin cabina mastodóntica y con unos gráficos que para sí los hubieran querido cualquier Sega Rally de la época.

Comparado con Blur, su más inmediato competidor, Split/Second introduce un elemento de originalidad que nunca antes se ha visto tan bien implementado en un juegos de carreras: los entornos destructibles. De hecho, si en Blur todo consiste en ir "recogiendo" pastillas con poderes, a lo Mario kart, para fulminar a nuestros rivales, en este título contamos única y exclusivamente con el entorno para inducir al choque al resto de los competidores.

Además de ser un giro importante en la jugabilidad de un juego de conducción, el hecho de que los circuitos se vayan destruyendo vuelta tras vuelta hace que un mismo circuito pueda jugarse de distintas maneras, ya que los destrozos irán cerrándonos el paso y/o abriendo nuevos caminos.

Un "reality" automovilístico

El modo Temporada de Split/Second está estructurado como una especie de programa televisivo. Tenemos un total de doce episodios en los que competiremos contra la máquina o contra el reloj. Cada episodio consta de 6 pruebas, aunque en principio sólo las 4 primeras aparecen desbloqueadas.

Para desbloquear cada uno de los episodios y pruebas, deberemos acumular créditos puntuando en las carreras. Las victorias también nos permitirán ir desbloqueando hasta 25 coches distintos, cada uno con sus particulares características en

cuanto a velocidad, derrape, fortaleza y aceleración.

Las pruebas que nos podremos encontrar en el modo Temporada pueden ser de cinco tipos. Carrera es una competición a 2 ó 3 vueltas contra otros 7 rivales. Supervivencia consiste en ir adelantando una serie de camiones mientras esquivas los barriles explosivos que van arrojando; a más camiones adelantados, más puntos, y se trata de superar una puntuación dada en un tiempo determinado. Ataque aéreo y Venganza aérea consisten en esquivar misiles en lugar de barriles; en el primer caso tenemos 3 vidas, y hemos de procurar sobrevivir el máximo tiempo posible, mientras que en el segundo deberemos devolver los misiles usando nuestros ataques para derribar al helicóptero que los lanza cuanto antes. Finalmente, para pasar al próximo capítulo habremos de clasificarnos entre los 3 primeros en una Carrera de élite de máxima dificultad.

El poder de 4 ruedas

La clave del triunfo en Split/Second se encuentra tanto en el dominio de los coches como en el conocimiento de los circuitos. Estas dos habilidades te permitirán utilizar con la máxima eficacia los ataques especiales, que provocaran brutales explosiones, espectaculares derrumbes y otros efectos absolutamente cataclísmicos.

Para activar la posibilidad de efectuar un ataque tenemos 3 métodos básicos: ponernos al rebufo de un competidor, efectuar derrapes, y realizar saltos. Estas maniobras y otras acciones arriesgadas harán que nuestro medidor de potencia se vaya llenando progresivamente. El medidor está dividido en 3 segmentos, dos azules y uno rojo. Los segmentos azules activan los ataques menos potentes, mientras que el segmento rojo activa las explosiones más poderosas, incluyendo algunas capaces de derruir oficios o de mover transatlánticos. Obviamente, cada vez que efectuamos un ataque consumimos un segmento, por lo que para activar el segmento rojo deberemos reservar los dos segmentos azules.

Así, el elemento táctico está muy presente en este título. No es únicamente saber cuándo debemos usar un ataque débil o uno poderoso, sino conocer qué efectos causarán éstos en cada tramo de cada circuito.

Un arcade adrenalínico

Como ya hemos comentado, Split/Second no es un simulador, por lo que ni se ve ni se siente como un Forza Motorsports o un Gran Turismo. Los coches no se deforman con los golpes (a lo sumo, se les va la pintura), e incluso las monturas menos fuertes pueden aguantar porrazos impresionantes sin apenas despeinarse. Es en este aspecto donde encontramos uno de los pocos problemas del juego, ya que las circunstancias en las que romperemos nuestro coche no





siempre son consistentes: a veces podremos estrellarnos violentamente sin que nos suceda nada, pero otras (las menos) bastará con un ligero toque para saltar por los aires.

Por fortuna los coches se controlan de maravilla, y aunque no responden a la física del mundo real, sí lo hacen según las estadísticas que tengan en cada uno de sus apartados técnicos. Los coches con mayor derrape , lógicamente se deslizan más, y los más fuertes aguantan mejor las explosiones y las ondas expansivas. Además, es muy sencillo hacerse con los rudimentos básicos del mando para activar con facilidad los distintos ataques o efectuar los derrapes y las maniobras evasivas.

En cuanto al motor gráfico del juego, es realmente notable, no sólo por cómo se mueve todo de fluido, sino por el cuidado aspecto de los coches, de los circuitos y de los efectos especiales. Resulta espectacular ver derrumbarse una central térmica o volar una presa por los aires, y en la siguiente vuelta contemplar cómo caen cascadas de agua por encima de nuestras cabezas donde antes no había más que aire. Las sombras que proyectan los objetos según la hora del día, los rayos del sol colándose por las rendijas de un túnel , el polvo que levantan los vehículos de la calzada, las chipas que desprenden las carrocerías o el tendido eléctrico de una zona industrial… en conjunto Split/Second no ofrece un apartado gráfico demasiado realista, pero sí tremendamente efectivo.

Quizá el único “pero” en este apartado es la forma en que la cámara se desvía a menudo de nuestro vehículo para seguir las colisiones de nuestros rivales. Es evidente que añade más pólvora a los fuegos artificiales, pero no es infrecuente que tanta pirotecnia provoque que nos estrellemos sin tener culpa ninguna.

Tampoco falla el capítulo sonoro, con unas músicas muy televisivas, pegadizas y que acompañan muy bien a la acción sin llegar a saturar. Incluso los efectos sonoros están a la altura del conjunto, ya que podremos escuchar hasta el sonido que hace el viento entre las columnas de un punte al dejarlas atrás a toda velocidad. Hay que elogiar, por último, que Disney haya querido localizar en español todo el juego, ya que tanto las voces de los comentaristas como los textos en pantalla están exquisitamente adaptados a nuestro idioma.

Otros modos de juego

Para finalizar, comentar que, además del modo Temporada, tenemos varias posibilidades de prolongar nuestro disfrute con el juego, tanto en solitario como acompañados.

En partida rápida podremos competir en cualquiera de los circuitos desbloqueados y modalidades de evento, sin tener que

seguir el orden marcado por la temporada. También hay un modo de pantalla dividida que nos permitirá jugar cara a cara con un amigo en la misma consola. Además, tenemos el modo En línea, que nos permitirá participar tanto en partidas públicas como organizar partidas privadas en las que sólo se pueda entrar por invitación expresa. A veces las partidas online pecan de injustas, al mezclar jugadores de muy distintos niveles, pero en general la fórmula funciona igual de bien que en solitario.



Conclusiones:

Split/Second es todo lo que tiene que ser un arcade de carreras, y más. Una propuesta original y muy divertida que supone llevar a otro nivel el significado de "conducción explosiva".

Alternativas:

Blur es la opción más evidente para los que desean disfrutar de un juego de carreras sin muchas complicaciones y sin que la física se meta mucho de por medio.

Positivo:

- La fluidez del motor gráfico
- Poder volar una presa
- La facilidad de manejo del coche

Negativo:

- A veces la cámara provoca accidentes
- Detección de colisiones inconsistente
- La temporada en solitario no es larga

TEXTO: JOSÉ M. ARTÉS

gráficos	83
sonido	93
jugabilidad	88
duración	75
total	**89**

desarrolla: bizarre **distribuidor:** activision · **género:** conducción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,95 € · **edad:** +7

Blur

O caen los demás, o caes tú

El nuevo juego de Bizzare Creations trae diversión sin complejos a bordos de los coches más veloces, aderezada con el uso de power-ups y toda clase de artimañas para conseguir ganar tu carrera, sea como sea



Dos años y medio han pasado desde la última incursión de Bizarre Creations en el mundo del motor. Pero esta espera desde el gran Project Gotham Racing ha valido la pena, ya que su nuevo trabajo, Blur, es un juego muy a tener en cuenta por los amantes de los arcades de carreras, y en especial si os gusta destrozar coches a base de poderes, al más puro estilo Mario Kart. Si reunís alguno de estos requisitos, estad atentos, porque con este juego vais a disfrutar mucho.

El juego está tan enfocado a la diversión instantánea que ni siquiera tiene una historia que contarnos, un motivo por el que correr. Nada, simplemente coge el volante de tu coche y disfruta abriéndote paso entre explosiones y trampas. Nos ponemos a los mandos y tenemos que ir ganando carreras para conseguir fans, poder avanzar a nuevas ca-

Aquí no hay amigos, eres tú contra el mundo en una lucha sin descanso hasta que cruzas la meta en primer lugar, tu único propósito en el juego

rreras y tener la posibilidad de retarnos contra algunos corredores que actuarán como si de jefes finales se trataran.

Durante el transcurso de una carrera podremos conseguir ir consiguiendo luces, imprescindibles para poder desbloquear nuevas carreras. Se obtienen quedando en los primeros puestos de la carrera (cinco luces al primero, cuatro al segundo y tres al tercero), así como con otros objetivos, como puede ser llega a un mínimo de fans durante la prueba o conseguir realizar correctamente la "carrera de fans"(pasar una serie de portales sin fallar ninguno y en un tiempo limitado). Cuando reunamos un número determinado de luces, podremos retar a uno de los pilotos jefes, y si ganamos, podremos pasar al siguiente bloque de carreras.

Pero no todas las pruebas son una carrera de velocidad entre tú y tus adversarios, también hay pruebas de destrucción y contrarreloj. Siempre tenemos algo que hacer, y más de una vez tendremos que repetir las carreras con el fin de sacar más luces o fans.

Estamos hablando mucho de los fans, pero no hemos explicado qué son. Se trata de una especie de puntos que conseguimos durante las pruebas de diversas formas, ya sea ganando la carrera, usando correctamente los poderes o haciendo distintas maniobras como derrapes. Sirven para conseguir luces extra y para desbloquear coches y packs de mejoras.

Gráficamente el juego cumple, pero no es ninguna revolución. Los escenarios están un poco vacíos y los coches, aunque bien modelados, no son espectaculares visualmente. No hay efectos climatológicos y el polvo y agua son bastante simples. Pero hay que tener en cuenta que a la

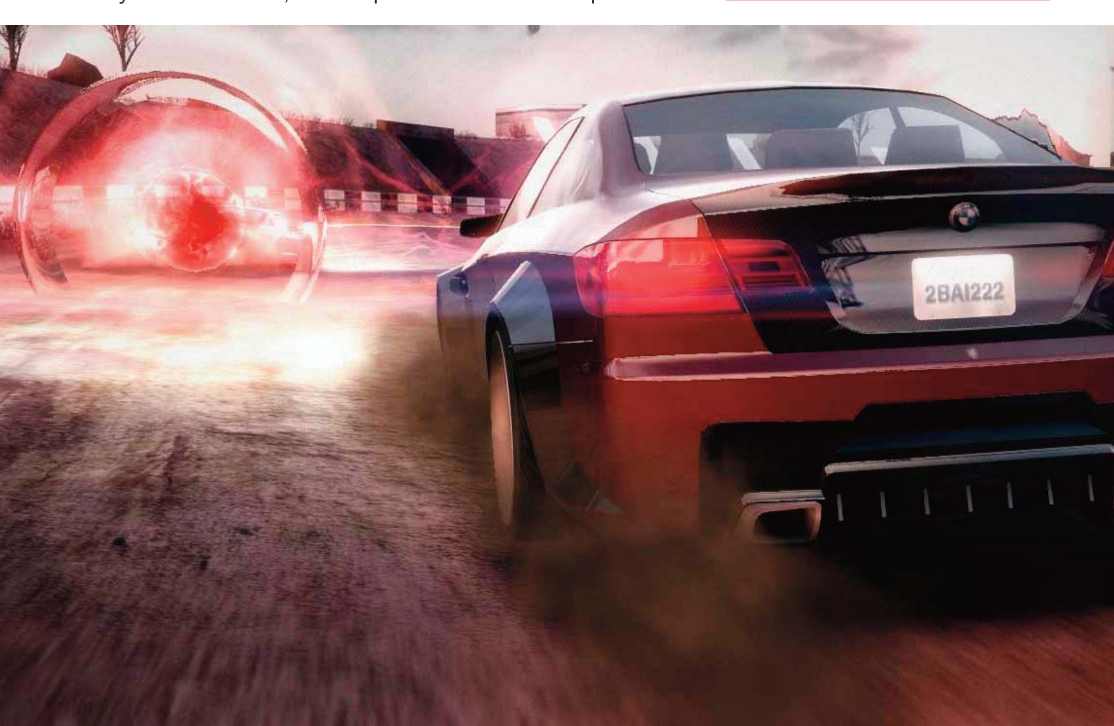
Mario Kart no crece

Mucho se ha hablado de la comparación entre Blur y Mario Kart por el hecho de poder usar objetos contra los rivales. Incluso un anuncio del primero es una parodia del genial juego de Nintendo.

Pero más allá de estas comparaciones más o menos odiosas, Blur es un juego hecho y derecho, que no se sirve de ningún tipo de rebufo por parte de Mario Kart, sino que se ha hecho a sí mismo.

En ambos se usan poderes, pero ello no implica que sean iguales pero con diferentes tipos de coches.

El título que nos ocupa es simplemente un arcade de carreras al que se ha añadido la posibilidad de usar poderes contra los enemigos. Esto le convierte en un juego mucho más estratégico que otros juegos.







velocidad que conducimos tampoco nos daremos cuenta de ello, porque el juego va realmente fluido, y eso es lo que importa al fin y al cabo. Eso sí, los coches se irán destrozando según te vayan golpeando los enemigos, teniendo que usar alguna reparación de vez en cuando.

Destacar que los coches son licenciados, por lo que todos los que veamos son fieles representaciones de sus versiones reales. Aparte, los circuitos en los que corremos están inspirados en ciudades reales, como pueden ser Barcelona o Los Ángeles.

Los controles se han adaptado perfectamente al mando y en unos pocos minutos los controlarás a la perfección. Esto unido a la conducción arcade del juego hace que sea accesible para jugar desde un primer momento, lo cual se agradece.

Los rivales se vuelven bastante peleones en las carreras fi-





nales. Si hay una palabra que les podría caracterizar sería “dureza”, ya que aprovecharán cualquier posibilidad para machacarte y no dejarte ganar la carrera. Por ello se vuelve necesario controlar a la perfección los power-ups, tanto en su faceta ofensiva como defensiva. Y es que si los rivales van a ir a por todas, mejor ir sobre terreno firme.

Pero si hay algo en lo que destaca el juego es el multijugador, que es sencillamente genial. Carreras de veinte personas a la vez, tirándose poderes, molestando al rival y sin ningún tipo de lag son un ejemplo de cómo hacer un buen multijugador online. Desde el momento en el que nos conectemos nos daremos cuenta de que es el punto más fuerte del título, y nos encontraremos echando otra carrera sin darnos casi cuenta. Ciertamente, engancha como pocos.

Además, y para los adictos a las redes sociales, podremos compartir nuestros progresos en el juego mediante Twitter o Facebook. Lo bueno es que es opcional y en el momento en el que queramos, de forma que no llenaremos nuestros tablones de mensajes del juego.

En definitiva es la gran apuesta de Activision por las carreras, y le ha salido bien la jugada. Compraron Bizarre Creations y ha dado sus frutos, con un juego muy divertido y que seguro que os mantiene horas pegados a la pantalla, sobre todo cuando queráis disfrutar de carreras contra otras personas. La inclusión de power-ups le da un toque que lo distingue de los demás juegos de carreras.

Conclusiones:

Un muy buen juego de carreras, frenético como pocos y con el sello de Bizarre Creations, que unido a los power-ups, hacen que sea un referente en los juegos de conducción arcade.

Alternativas:

Quizás Burnout Paradise, por el tema de buenos coches y mucha velocidad, pero Blur destaca por los poderes unidos a las carreras de veinte corredores.

Positivo:

- Un modo multijugador excelente
- La inclusión de power-ups
- La fluidez general del juego

Negativo:

- Gráficamente sólo cumple
- Escenarios no destruibles y vacíos

TEXTO: TOPOFARMER

gráficos	75
sonido	92
jugabilidad	90
duración	90
total	**87**

skate3

desarrolla: black box studio · **distribuidor:** ea games · **género:** deportivo · **texto:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +16

Skate 3

Vuelve el rey de la tabla de skate

Con un juego, en el que se aprecian especialmente mejores en el factor online con respecto a anteriores entregas, EA pretende satisfacer a los seguidores mas exigentes de los videojuegos de monopatines, sin descuidar que los nuevo jugadores puedan disfrutar también



Este mes llega a nuestras consolas Skate 3. El juego se puede definir en términos generales como un Need for Speed pero con la tabla de Skate como protagonista, es decir, dispondremos de una ciudad enorme a explorar la cual se irá desbloqueando a medida que avancemos en el juego, así como de multitud de pruebas diferentes a cada cual mas disparatada y divertida, las cuales van desde una carrera, pasando por una competición de saltos y piruetas, y finalizando por la prueba rompe huesos, la cual consiste en realizar un salto fallido en el que nuestro personaje se fracture el mayor número de huesos posibles. Al igual que en la saga de conducción por excelencia de EA, Skate 3 está ligado directamente con la calle, con el ambiente mas macarra de nuestra sociedad.

Gráficamente el juego no des-

El apartado sonoro del juego es una autentica delicia, lo que nos transportará automáticamente mediante ritmos hip hop al ambiente urbano mas skater

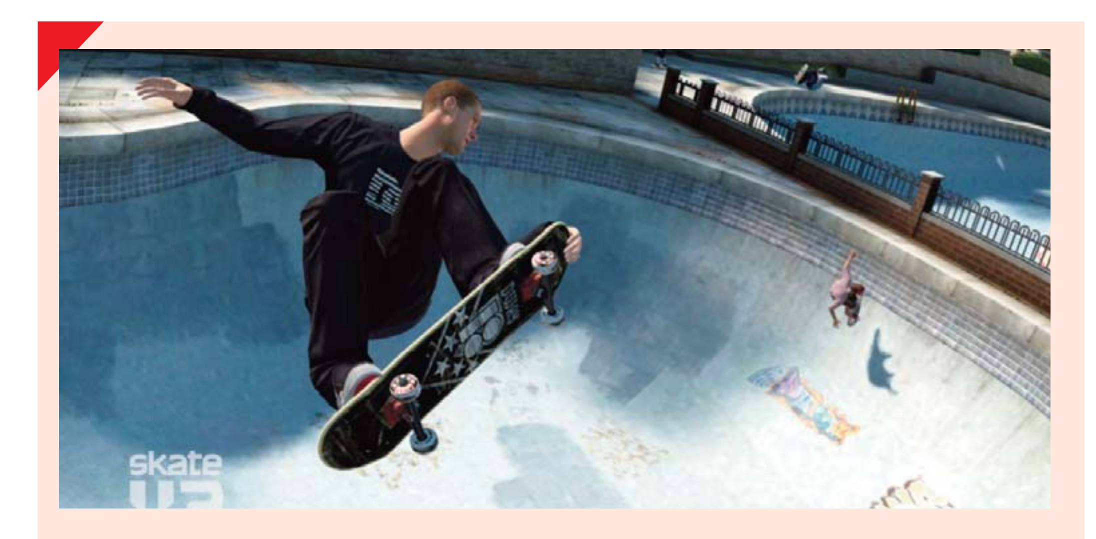




taca especialmente. El modelado de los personajes es mejorable y dista mucho de los acabados de algunos de los juegos de la actual generación. Además, los skaters se muestran un tanto bruscos en sus movimientos. La ciudad, que en esta ocasión recibe el nombre de Port Carverton tiene una extensión enorme, presenta un diseño muy bueno, siendo el sueño de cualquier skater y a nivel gráfico es de lo mejor que podemos ver en el juego. Las texturas de las que está compuesta la ciudad están muy bien acabadas y cada polígono de la ciudad será perfectamente útil para grindar.
Un detalle a destacar es que Por Carverton es una recreación basada en ciudades reales como Barcelona, California o Nueva York por lo que si nos fijamos encontraremos mas de una similitud con estas ciudades.

El apartado sonoro de este video juego producido por EA es totalmente impresionante, mas de 50 temas diferentes entre los que destacan los estilos rok y hip hop nos acompañaran en cada partida. Sin duda, el apartado sonoro está la altura de lo que nos tiene acostumbrados Electronic Arts. Algunos de los temas que podremos escuchar en el juego son los siguientes: 3 Inches Of Blood - Battles And Brotherhood, Agent Orange – Bloodstains, Animal Collective - Summertime Clothes, Beastie Boys - Lee Majors Come Again, Benjy Ferree - Come to Me, Coming to Me, Bim Sherman - Lover's Leap, Canned Heat - Going Up, The Country, Chad VanGaalen - Bare Feet On Wet Griptape, Cheeseburger - Comin' Home, Clinic - The Witch (Made to Measure).

En lo referente a los efectos de sonido, están también a un



Algunas piruetas nos dejarán con la boca abierta, aunque en ocasiones tendremos que sudar sangre para conseguir realizarlas. Y es que dominar Skate 3 requiere de bastante aprendizaje







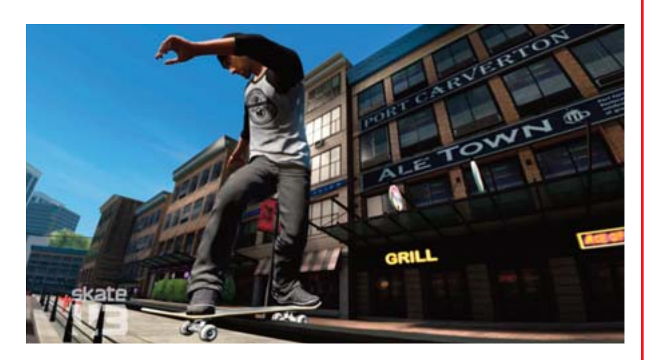


nivel, cumpliendo con su cometido a la perfección y presentando diferentes sonidos y expresiones para cada personaje o elemento representado en el juego.

El juego está traducido al castellano, aunque no doblado, lo que no resultará un problema para los mas entendidos en el idioma de shakespeare, puesto que el juego presenta un doblaje al ingles digno de las grandes superproducciones, aunque no contentará a los que quieren escuchar los diálogos entre los mejores skaters en castellano.

Jugablemente el juego sigue en la línea de anteriores entregas, es decir presentado un estilo de juego a medio camino entre la simulación mas exigente y el arcade, de tal modo que controlar las piruetas mas exigentes nos llevará horas y horas pero que conseguirá enganchar a los jugadores mas noveles desde la primera partida. Se desmarca en este aspecto de su principal competidor, Tony Hawks´s Pro Skater, el cual presentaba un estilo mas arcade y simple de dominar.

El juego muestra como nuestro Skater comenzará desde cero, para convertirse en la marca referente dentro del mundillo del Skate, para ello tendremos que realizar diferentes pruebas, las cuales nos permitirán aumentar el valor de nuestra marca, ampliar nuestro equipo de patinadores y por consiguiendo avanzar en la historia. Destacaremos en este aspecto las grandes posibilidades de personalización, tanto para el logo de nuestra marca, el cual podremos crear con un editor desde la web de EA para posteriormente trasferirlo al juego, como para diseñar y vestir a nuestro grupo de Skaters a nuestro gusto.



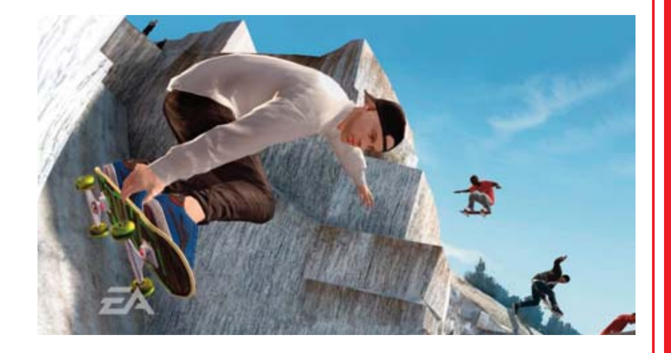
Las pruebas son muy variadas, algunas de ellas consistirán en una carrera simple, carreras en equipo, un desafío en el que realizar una serie de piruetas para

La duración de Skate 3 es muy amplia, y es que el juego presenta un modo historia en toda regla

conseguir la mejor foto, competiciones de puntos por estilo, pruebas en las que hay que perseguir a un Skater famoso como por ejemplo Andrew Reynold, Erik Coston, Benny Fairfax, y así asta un sin fin de pruebas diferentes las cuales se ven ampliadas con nuevas pruebas que podremos jugar en el modo online. Y es que el modo online en Skate 3 tendrá una gran importancia ya que además de integrarse a la perfección con el modo para un jugador, nos permitirá un crecimiento mayor de nuestra marca si nuestras fotos, videos o parques de Skate son las más populares de la red.

Destacar también, que Skate 3 entra dentro de la nueva filosofía de negocio de EA Games en la que premia a los jugadores que adquieran el juego nuevo, por lo que si decides comprar este juego de segunda mano no tendrás acceso a las opciones online de compartir parques de Skate, ni podrás publicar videos, fotos o reproducir el material multimedia realizado por otros jugadores.

La duración del título es muy amplia, nos llevará entre 15 y 20 horas completarlo.



Conclusiones:

Un muy buen juego de Skate, su principal handicap se encuentra en las escasas novedades . Pese a todo,los nuevos modos online lo encumbran como el mejor de género.

Alternativas:

Las anteriores entregas de Tony Hawks´s Pro Skater no han estado al nivel que se las presuponían, por lo que si buscas una alternativa a Skate 3, la mejor opción es Skate 2 el cual encontrarás a precio reducido.

Positivo:

- El control del personaje
- La amplitud y posibilidaes de la ciudad

Negativo:

- Gráficamente algo flojo.
- En ocasiones puede desesperar.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

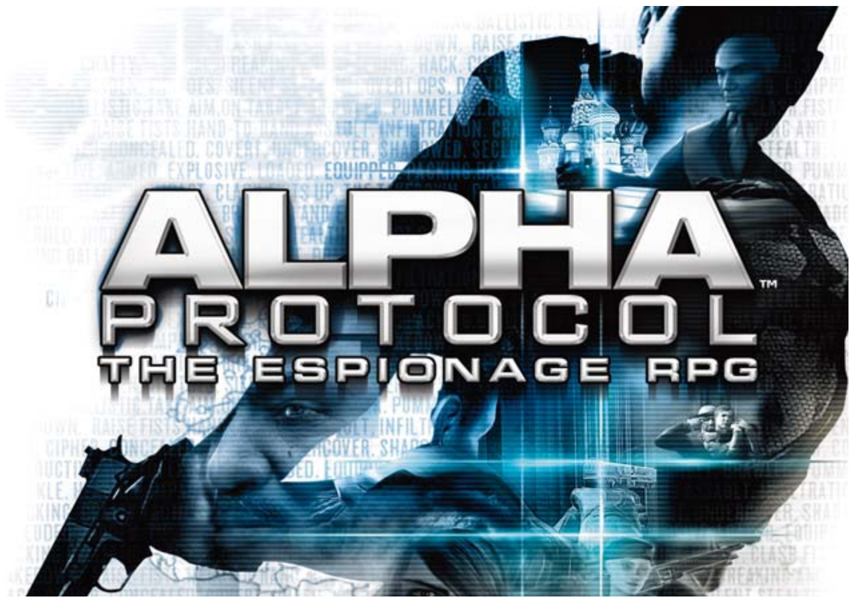
gráficos	78
sonido	90
jugabilidad	95
duración	88
total	**82**

Una segunda opinión:

Sigue siendo tan bueno como los anteriores, si bien las mejoras son muy pocas sigue siendo el mejor juego de skate, si te gusta los anteriores este te gustara.

Marc Alcaina



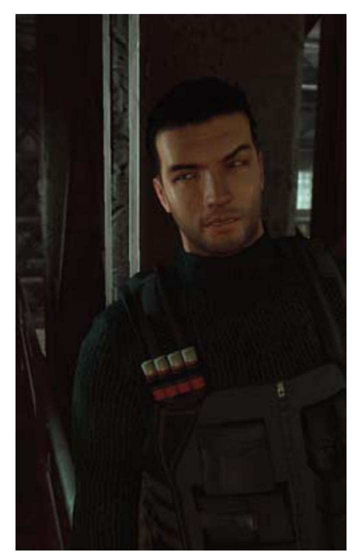


desarrolla: obsidian · **distribuidor:** sega · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 49,00 € · **edad:** +18

Alpha Protocol

Un RPG de espías que promete más de lo que ofrece

Pintaba interesante, hay que reconocerlo, pero al final la mezcla entre juego de acción en tercera persona y RPG que quería ser este juego ha quedado desdibujada por un apartado técnico manifiestamente mejorable



Cuando nos enfrentamos a un juego nuevo, lo más normal es que al cabo de unas horas estemos enganchados o lo odiemos a muerte. En algunos contados casos, la sensación que te queda es que ni fu ni fa, y su destino tiende a ser el de acumular polvo en una estantería, o dar con sus bits directamente en el mercado de segunda mano. Pero pocas, muy poquitas veces nos topamos con un juego totalmente mediocre que, sin embargo, tenga un "algo" que nos incite a seguir jugándolo.

Lo cierto es que Alpha Protocol es un juego extraño. En él se perciben muy buenas ideas casi siempre muy mal ejecutadas; su jugabilidad está poco aquilatada; por veces se repite más que el ajo; nuestros enemigos son más tontos que hechos de encargo... pero eso es bueno porque el control, al menos en la versión para PC, es un auténtico despropósito; y, en general, sus valores de producción son tan limitados que no pasan del aprobado en la mayor parte de sus capítulos.

Como Michael Thorton podremos escoger cómo resolver las misiones, mediante el sigilo o a tiro limpio

Viva la mediocridad

Para empezar, los gráficos de este juego son toda una oda a la vulgaridad. Realmente hemos visto usos mucho mejores de la tecnología Unreal 3. Y no es sólo que se vean muy trasnochados, que se ven, es que el motor que los anima parece el de un renqueante Simca 1000 intentando mover la monstruosa carrocería de un Hummer. De hecho, no existe ni un solo apartado, en lo gráfico, que se salve de la quema: ni los modelos, ni las animaciones, ni tan siquiera las texturas (que en las versiones para consola tardan como media hora en aparecer cuando aumentan de resolución) ofrecen lo que uno espera de un juego en el año 2010.

Peor es el apartado sonoro, al que regresaremos más adelante. No es sólo que sea total y absolutamente anodino, es que además no ha sido doblado al español, lo que en este caso resulta ser un pecado capital.

Para rematar la jugada, existe más de un problema grave con la ubicación de la cámara, así como otros errores de programación que denotan un apartado técnico muy poco pulido. ¿Incompetencia, falta de presupuesto o pura vagancia? Sí, yo también me lo pregunto.

Espiando en versión original

La idea de Obsidian Entertainment era llevar el mundo del espionaje moderno al terreno de los juegos de rol, creando algo así como el Splinter Cell de los RPG. Pero lo cierto es que ni Michael Thorton tiene el carisma de Sam Fisher, ni las mecánicas del juego han resultado estar a la altura de tamaña ambición.

Por ejemplo, la línea argumental es de lo más típico y tópico, la historia de un talentoso joven al que recluta una agencia secreta del gobierno estadounidense para intentar impedir una catástrofe de alcance mundial. Y aunque teóricamente las decisiones que tomemos por el camino influirán de manera determinante en el curso de los acontecimientos, en última instancia el esfuerzo de Obsidian fracasa sin conseguir nunca atraparnos en su compleja trama.

Quizá la cosa hubiera cambiado si el juego nos hubiera llegado sonorizado en español. Uno de los puntos en los que Alpha Protocol pone más énfasis es nuestra interacción con los personajes secundarios, intentando potenciar el realismo de las situaciones al dejarnos escaso tiempo para escoger las preguntas y respuestas correctas. Pero este esfuerzo fracasa cuando apenas alcanzamos a leer los subtítulos que cruzan a toda velocidad la pantalla, y el resultado es que muchas veces no se puede llegar a captar a la perfección el contenido de los diálogos. Soy fan de las películas en versión original, pero en el caso de los juegos, como experiencia totalmente interactiva, tener que leer subtítulos y pulsar teclas al mismo tiempo son conceptos que en mi libro no se conjugan pero que nada bien.





Muchas promesas rotas

Al margen de la dificultad de asimilar y responder de forma adecuada a un argumento voluntariosamente enrevesado, en el cual se amontonan maquinaciones sobre enigmas sobre conspiraciones, Alpha Protocol fracasa a la hora de cumplir casi todo de lo que inicialmente promete, especialmente con respecto a la posibilidad de adoptar diferentes enfoques a la hora de realizar las misiones.

En primer lugar, aunque teóricamente Michael Thorton puede abordar los problemas por la vía del sigilo o por la expeditiva vía rápida, en la práctica el control mediante el teclado y el ratón es tan incómodo e ineficaz, y la ubicación de la cámara en tercera persona tan torpe y carente de ángulo, que cualquier intento de subterfugio está prácticamente sentenciado al fracaso. Añade eso al hecho de que casi nunca podemos estar seguros de permanecer totalmente a cubierto –es decir, que el hecho de que nos descubran parece más fruto del capricho del juego que de nuestros propios errores-, y a la constante sensación de que el armamento se comporta según sopla el viento, y tendrás un cóctel letal de buenas ideas pésimamente implementadas.

Naturalmente, el hecho de que al principio del juego apuntar a un blanco a la cabeza no signifique automáticamente pintar la pared más próxima con sus sesos, responde a la intención de simular la puntuación otorgada a la correspondiente habilidad con el arma empuñada. Pero este tipo de sistemas estadísticos al final parecen tan injustos como frustrantes, especialmente si se comparan con otros capaces de representar las habilidades de una forma más gráfica en la pantalla.

Y hablando de las armas, más te vale ir adquiriendo habilidades en otras más potentes que no sean las pistolas o las escopetas, porque en ciertos momentos del juego el disparo de una pipa sobre nuestro enemigo más nos parecerá la picadura de un mosquito que el impacto de una bala. Una vez más, esto parece la consecuencia directa de intentar simular en un juego de acción el resultado de una tirada de dados contra una habilidad determinada. Y simplemente, no funciona.

Con diferencia, la parte más interesante del juego es la que consiste en planear las misiones y equipar o desarrollar las habilidades del personaje. Según la especialidad que escojamos en el principio del juego tendremos a nuestra disposición diferentes conjuntos de habilidades en los que podremos invertir nuestros puntos de experiencia, lo que a su vez desbloqueará nuevas habilidades en niveles de desarrollo altos. O sea, lo que es un RPG al uso.

En cuanto al equipo, podemos adquirir una buena variedad de armas, protecciones y aparatos de espionaje, así como complemen-

tos que nos permitirán personalizarlos: miras telescópicas, tipos de munición, tejidos más resistentes, etc. De hecho, ir de compras en el mercado negro, o enviar mensajes picantes a tus compañeras de espionaje, es quizá uno de los aspectos más entretenidos del título.

Para finalizar, otro apartado que pudo haber sido y no fue es el de los minijuegos. Uno de ellos es tremendamente sencillo -el de abrir cerraduras-, y otro es ridículamente complicado -el de encontrar claves de acceso. Hay que probarlos ambos para darse cuenta de cómo las buenas ideas pueden destrozarse con un sistema de control mal diseñado, aunque en la versión para consolas la cosa mejora. Sólo el tercero de los minijuegos -conectar las líneas de un circuito impreso- parece gozar del equilibrio de dificultad adecuado.

Y a pesar de todo...

A pesar de todo, Alpha Protocol tiene un extraño encanto. No es un juego como para volverse loco, entre otras cosas porque sus muchos fallos de diseño y programación le pesan como una losa, pero detrás de todos sus problemas uno puede percibir el brillo de una gema pulida esperando aún que alguien se hubiera tomado el tiempo y los recursos suficientes para sacarla de la piedra en bruto.



Conclusiones:

No cabe duda de que Alpha Protocol nació con muchas aspiraciones. Lástima que no lo hiciera de manos de un equipo de desarrollo más competente, porque tal y como está es el ejemplo perfecto de que quién mucho abarca, poco aprieta.

Alternativas:

Splinter Cell: Conviction es un juego mucho mejor acabado y bastante más entretenido. Y si no, cualquier otro de la saga.

Positivo:

- *El desarrollo de habilidades*
- *Poder personalizar el equipo*
- *La importancia de las decisiones*

Negativo:

- *Los desfasados gráficos y animaciones*
- *La ¿inteligencia? artificial*
- *El sistema de control*

TEXTO: JOSÉ M. ARTÉS

gráficos	50
sonido	36
jugabilidad	57
duración	50
total	**60**

Una segunda opinión:

Ya lo decían desde Obsidian, el proyecto debía haber sido cancelado. Un título que encerraba tantas promesas en sus primeros anuncios como desilusiones una vez nos ponemos a los mandos. Una pena.

Adrián Suárez



desarrolla: gameloft · **distribuidor:** gameloft · **género:** plataformas · **texto:** castellano · **pvp:** 800msp · **edad:** +12

Earthworm Jim HD

Gusanos en alta definición

De la mano de Gameloft llega a XBLA una de las joyas de la época de los 16 bits. Lanzado en Megadrive y Super Nintendo, es considerado uno de los juegos más originales y punteros de la época.

Y es que detrás de él encontramos a David Perry, la mente que hay detrás de innumerables juegos que van desde algunos juegos de Spectrum hasta Messiah o MDK para PC.

El clásico

En una época en que los juegos de plataformas abundaban, Earthworm Jim destacó por la imaginación en todos y cada uno de sus detalles. El mismo protagonista es una lombriz de tierra dentro de un traje espacial con superpoderes. Tanto escenarios como enemigos disponen de un acabado artístico excelente y absurdo a su vez.

El juego se divide en 8 pantallas, cada una con una ambientación totalmente distinta. Otro motivo por el que destacó Earthworm Jim en su día es por el hecho de no limitarse a un scroll lateral. Para llegar al final de cada nivel avanzaremos, subiremos, bajaremos e incluso avanzaremos a distintos planos.

Para avanzar mismamente dicho, nuestro gusano está armado con una metralleta para acabar con los enemigos, y con un látigo (es su misma cabeza) para realizar acrobacias. Sin embargo, la jugabilidad cambia en algunos de los niveles dotándolo de más y más originalidad. Además, nos encontraremos con una carrera entre pantalla y pantalla contra una especie de cuervo con otro traje espacial. En caso de perder, deberemos enfrentarnos cara a cara.

Técnicamente, todos los sprites se han redibujado para disfrutar de una experiencia en alta

El juego lo podemos adquirir por 800 puntos, 400 puntos menos que otros juegos de características similares

definición como su nombre indica. Todos sus apartados mantienen un nivel alto. Sin embargo, la duración juega en su contra. Podemos acabarnos el juego en solitario en poco más de 1 hora la primera partida. Es divertido y rejugable, pero deja con ganas de más. Como extra encontraremos tres niveles exclusivos que nos acabaremos en apenas unos minutos.

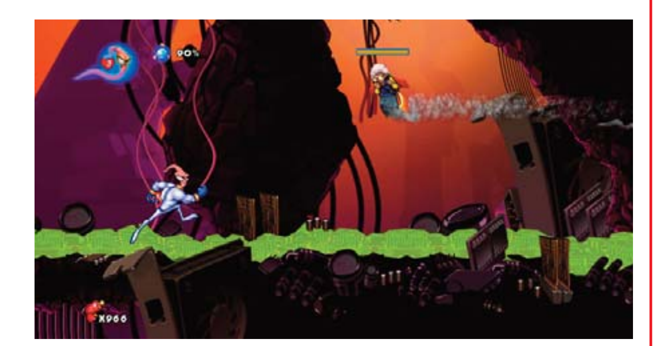
Modo multijugador

Para intentar paliar la escasa duración, en gameloft han dotado al juego con un divertido modo multijugador.

El modo multijugador nos plantea 15 niveles inéditos

Podremos disfrutarlo hasta 4 jugadores simultáneos, tanto online (aunque todo sea dicho, pocos días después del lanzamiento no hay prácticamente jugadores) como en la misma consola. Nos encontraremos con 15 niveles nuevos aunque estén ambientados en niveles del modo para 1 jugador. El modo es competitivo y gana el jugador que consiga más puntos al finalizar en nivel, pero también encontraremos matices de cooperación para poder avanzar. Un multijugador muy divertido que añade vida al título.

A todo esto hay que añadir un precio bastante ajustado. El juego lo podemos adquirir por 800 puntos, 400 menos que la mayoría de juegos de características similares. Una excelente adaptación del título original que nos deja expectantes de una segunda entrega.





Conclusiones:

Con la llegada de Earthworm Jim nos encontramos con uno de los títulos más divertidos para la plataforma XBLA. Un lavado de cara del que deberían aprender otras compañías tanto a nivel de precio como de añadidos.

Alternativas:

En XBLA encontramos otros juegos de plataformas igualmente divertidos como son Splosion Man o Cloning Clyde.

Positivo:

- *El lavado de cara*
- *Gran modo multijugador*
- *Divertido y original hasta el final*

Negativo:

- *Excesivamente corto*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	90
duración	80
total	**85**

Una segunda opinión:

Pese a tratarse de un título con más de 15 años nos encontramos con un juego que divertirá tanto a los nostálgicos como a los que desconocían la franquicia

Gonzalo Mauleón de Izco



desarrolla: gameloft · **distribuidor:** gameloft · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 7,99 € · **edad:** +12

Splinter Cell Conviction

Sam Fisher llega a la AppStore

La última (y polémica) entrega de la saga Splinter Cell llega a los dispositivos de Apple de la mano de Gameloft, tiene el objetivo de convertirse en el juego de acción y espionaje de referencia ¿lo conseguirá?

Para que los iPhone y iPod Touch de Apple lleguen a convertirse en plataformas reales de videojuegos deben desarrollar sus propios modos de juego e incluso sus géneros particulares, tienen unas características tan especiales que cualquier intento de adaptar los juegos de otras consolas, más aún determinados géneros como el que nos ocupa, se toparán siempre con las limitaciones propias del hardware de los dispositivos de Apple. La conversión de Splinter Cell Conviction que ha realizado Gameloft es un caso más de lo expuesto anteriormente, tiene unos gráficos espectaculares, un apartado sonoro al nivel de los mejores juegos de la plataforma, una historia interesante, excesivamente lineal pero interesante, pero a pesar de los esfuerzos de la desarrolladoras se encuentra con las limitaciones de un control por pantalla táctil.

Comencemos por el principio, a lo largo de 11 niveles y 8 ubicaciones diferentes tomamos el papel de Sam Fisher en una nueva historia que toma como base el guión del juego que Ubisoft lanzó hace solo algunos meses para Xbox360 y PC, pero que lo resume y simplifica bastante hasta el punto de que en algunos momentos no sabremos muy bien el porque de un cambio de ubicación. Aún así se trata de una buena historia que engancha desde el principio pero que peca de lineal y predecible en gran parte de su desarrollo.

Para controlar a Sam Fisher, Gameloft ha recurrido al típico pad virtual para los desplazamientos y una serie de botones contextuales que van apareciendo o desapareciendo en función de las posibles acciones a realizar. Destaca la muy buena sensibilidad y precisión del pad y la variedad de acciones diferentes (usar cobertura, marcar y ejecutar, última posición conocida, ...) que Sam puede realizar pero el punto negro es que la falta de

botones de control físico limitan las posibilidades y no siempre podremos realizar la acción que deseemos, ya que será el juego el que preseleccione el abanico de posibles movimientos a realizar en cada una de las situaciones y solo podremos optar por alguna de las que nos muestre. Esto limita las posibilidades del juego y da una mayor linealidad al desarrollo del mismo. En esta mismo sentido podemos criticar los escenarios, ya que aunque variados y espectaculares pecan del tan de moda "mal del pasillo", en la mayor parte de las ubicaciones hay un único camino para avanzar en el juego y ni siquiera todos los objetos que encontremos servirán de cobertura, solo los que los señores de Gameloft hayan previsto como tal.

Si la jugabilidad está limitada por las características del hardware sobre el que funciona, el apartado técnico y artístico de este Splinter Cell Conviction demuestra que el limite de las capacidades de los dispositivos de Apple están aún por determinar. Unos modelados excelentes, unas animaciones suaves y muy reales, espectaculares efectos de iluminación y unas texturas de una muy buena calidad conforman un aspecto gráfico muy espectacular y lucen en la pequeña pantalla del iPhone por encima de grandes producciones de otras portátiles como PSP o NDS. El trabajo realizado por los desarrolladores en este apartado es sencillamente espectacular.

También lo es el trabajo realizado en el aspecto sonoro, variadas y muy buenas sintonías acompañarán el desarrollo del juego en todo momento, los efectos sonoros son también variados y de una calidad sobresaliente aunque en este caso y solo en algunos momentos sufren de leves faltas de sincronía con la acción que se supone los ha generado.

Splinter Cell Conviction no dispone de ningún otro modo de juego, aparte de la historia principal, al cual podamos dedicar un poco más de tiempo para amortizar su precio, por otro lado no se trata de un juego corto pero es tan sencillo, aún en el modo más difícil, que quedan ganas de más y la ausencia de algún otro modo de juego o aliciente que pueda hacer rejugar la historia principal penaliza la puntuación final.



Conclusiones:

Es un buen intento por parte de Gameloft de desarrollar un juego más profundo y sofisticado que la mayoría de títulos de la AppStore. Se da de frente con las limitaciones de control de la plataforma sobre la que corre y un desarrollo excesivamente lineal..

Alternativas:

Hacía mucho tiempo que no veíamos un título tan acertado en el género como éste

Positivo:

- Excelente aspecto técnico
- Buena precisión de los controles

Negativo:

- Excesivamente lineal
- Muy sencillo y no tiene más modos de juego que la historia principal

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	86
sonido	78
jugabilidad	70
duración	68
total	72

Una segunda opinión:

Técnicamente es un juego sobresaliente, pero limitado tanto por el sistema de control como por la linealidad de la historia. Se ha querido hacer demasiado complejo.

Rodrigo Moral “Topofarmer”



desarrolla: harmonix · **distribuidor:** electronic arts · **género:** musical · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

Rock Band Green Day

Guitarras de plástico para el trio californiano

Cambio de tercio en la saga Rock Band. Tras un excelente Rock Band Beatles y un más que prometedor Rock Band 3 con instrumentos reales, llega a las tiendas un Rock Band Green Day algo agridulce.

Green Day es sin duda una de las bandas más aclamadas de la escena del punk americano. Fundada en 1989 bajo el nombre de Sweet Children, Green Day cosecha ya 9 álbumes de estudio, alguno de ellos acercándose a los 15 millones de copias vendidas. Hoy MTV Games y Harmonix nos traen un nuevo Rock Band temático dedicado a la banda californiana.

Tras un excepcional Rock Band Beatles, en especial en su apartado artístico, podíamos esperar otra joya con esta nueva entrega. Sin embargo, pese a que no nos encontramos ante un mal juego, queda muy atrás. Para empezar, nos encontramos con un grave problema en cuanto a repertorio se refiere: sólo 45 canciones, divididas en 9 listas que nos durarán más bien poco.

El modo carrera se divide en 3 escenarios: The Warehouse, Milton Keynes y The Fox Theater. Cada uno de los escenarios nos montará en una máquina del tiempo para recrear tres épocas de la banda. No obstante, se echa en falta un repaso por la historia de Green Day y no un mero salto de canción a canción. Como en Rock Band Beatles, iremos desbloqueando cantidad de extras a medida que vallamos avanzando. También iremos desbloqueando retos que alargan algo la vida del juego. Sin embargo las escenas entre lista y lista brillan por su ausencia.

En cuanto al apartado artístico, no va más allá de una buena recreación de los personajes con unas animaciones no del todo trabajadas, en especial las del batería Tré Cool. La puesta en escena no va más allá del directo de la banda.

La sensación que provoca jugar a Rock Band Green Day es la de un juego que le falta mimo. Para tratarse de un juego a precio completo, esperábamos un juego a la altura del mencionado multiples veces.

Lista de canciones

Dookie (1994)
"Burnout"
"Having a Blast"
"Chump"
"Longview"
"Welcome to Paradise"
"Pulling Teeth"
"Basket Case"
"She"
"Sassafrass Roots"
"When I Come Around"
"Coming Clean"
"Emenius Sleepus"
"In the End"
"F.O.D."

American Idiot (2004)
"American Idiot"
"Jesus of Suburbia"
"Holiday"
"Boulevard of Broken Dreams"
"Are We the Waiting"
"St. Jimmy"
"Give Me Novacaine"
"She's a Rebel"
"Extraordinary Girl"
"Letterbomb"
"Wake Me Up When September Ends"
"Homecoming"
"Whatsername"

Warning (2000)
"Minority"
"Warning"

Nimrod (1997)
"Hitchin' a Ride"
"Good Riddance (Time of Your Life)"
"Nice Guys Finish Last"

Insomniac (1995)
"Brain Stew"
"Jaded"
"Geek Stink Breath"

21st Century Breakdown (2009)
"Song of the Century"
"21st Century Breakdown"
"Before the Lobotomy"
"Last Night on Earth"
"Peacemaker"
"Murder City"
"¿Viva La Gloria? (Little Girl)"
"Restless Heart Syndrome"
"Horseshoes and Handgrenades"
"The Static Age"
"American Eulogy"
"See the Light"

Contenido descargable
"21 Guns"
"Know Your Enemy"
"East Jesus Nowhere"
"Last of the American Girls"
"¡Viva La Gloria!"
"Christian's Inferno"



Conclusiones:

Un juego musical temático debe ir más allá de un repertorio acertado y larecreación de los personajes. Rock Band Green Day no lo hace. Un buen juego para los fans de la banda Californiana.

Alternativas:

No me cansaría de mencionar Rock Band Beatles como claro ejemplo de como debe ser un juego musical basado en una sola banda.

Positivo:

- El repertorio
- La recreación de los miembros

Negativo:

- Falta de mimo en los detalles
- Su escasa duración

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	90
jugabilidad	85
duración	60
total	**70**

Una segunda opinión:

Rock Band Green Day es un juego entre Rock Band AC/DC y Rock Band Beatles en cuanto a posibilidades se refiere. Va más allá de ser un mero recopilatorio de temas de la banda, pero se queda en poco más que la puesta en escena del grupo.

Ismael Ordás

desarrolla: trav. tales · **distribuidor:** warner · **género:** aventuras · **texto/voces:** castellano/ingles · **pvp:** N/D · **edad:** +7

Lego Harry Potter

La historia del niño que sobrevivió

Harry Potter es el último de esos grandes clásicos cinematográficos que han sido adaptados al estilo Lego. Sin duda, este nuevo aspecto cuadrado y desenfadado no le sienta nada mal al joven aprendiz de mago



De la mano de Warner Bros y del estudio Traveller's Tales nos llega otro juego adaptado a las piezas de Lego. Esta vez es el turno de la saga Harry Potter. El joven Potter adopta el aspecto cuadrado y desenfadado de las piezas danesas para revivir en nuestra consola las aventuras transcurridas en la novela original de J. K. Rowling.

Esta entrega englobará los cuatro primeros años de Harry en la escuela de magia y hechicería de Hogwarts. O dicho de otra manera, revivirá los hechos transcurridos en La Piedra Filosofal, La Cámara Secreta, El Prisionero de Azkaban y El Cáliz de Fuego.

La historia será bastante lineal e iremos avanzando poco a poco. Podremos recorrer la escuela a nuestro antojo, e incluso podremos buscar secretos escondidos. También deberemos asistir obligatoriamente a las clases para aprender nuevos conjuros y poder seguir avanzando en los

El videojuego reproducirá los cuatro primeros años de Harry Potter en Hogwarts, es decir, las cuatro primeras novelas (o películas) del joven mago

hechos de la historia.

La jugabilidad es una de las grandes bazas del juego, ya que a lo largo de la aventura, tomaremos el control de una gran cantidad de personajes. Además, podremos desbloquear hasta 140 personajes del universo Harry Potter. Todos los personajes serán distintos y tendrán un diferente nivel de magia y habilidad, lo que aportará realismo al juego. Aunque no solo podremos tomar el control de humanos. También podremos controlar a Crookshanks, el gato de Hermione, con el que podremos excavar para descubrir secretos y objetos, o Fang, el perro de Hagrid, con el que podremos llamar la atención de otros personajes ladrando o hacernos el muerto.

En casi todo momento podremos cambiar de personaje con solo presionar un botón. Si controlamos a Harry y nos acompañan Ron y Hermione, podremos cambiar de personaje y escoger el que más se ajuste a nuestras necesidades, o simplemente el que más nos guste.

Una vez completemos la aventura, podremos rejugar el título siendo, por ejemplo, un alumno de la casa Slytherin. De esta manera podremos entrar en su sala común para descubrir nuevos secretos y localizaciones a las que no podíamos acceder con Harry o Ron.

En definitiva, esta nueva entrega sigue la línea de los anteriores juegos de la saga Lego, sin aportar muchas novedades pero manteniendo la esencia de la saga. La adaptación al mundo de Harry Potter es genial y seguro que los fans del joven mago disfrutarán muchísimo con esta nueva versión.





Conclusiones:

Un juego muy divertido y entretenido para grandes y pequeños. Las piezas de Lego siguen en su línea y, pese a no haber evolucionado demasiado, siguen aportando un toque carismático y fresco.

Alternativas:

Los juegos de la saga Lego son únicos en su especie, así que si buscamos alternativas podemos probar los anteriores juegos de la saga Lego.

Positivo:

- La esencia es muy divertida.
- Muy fiel a la novela de Harry Potter.

Negativo:

- Historia demasiado lineal.
- Demasiadas licencias propias.

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	60
sonido	60
jugabilidad	65
duración	80
total	**65**

Una segunda opinión:

Un juego entretenido que recrea fantasticamente la saga Harry Potter. Pese a esto, la historia está bastante resumida y el modo multijugador no acaba de convencer.

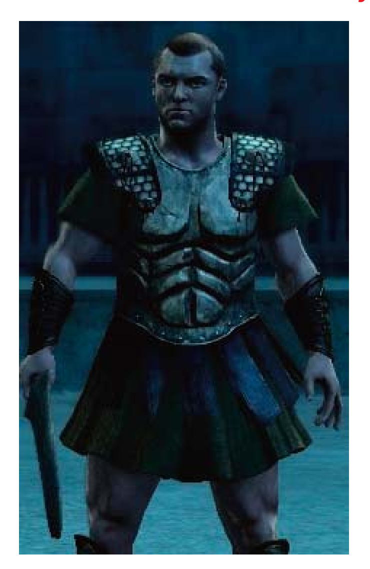
Jorge Serrano

desarrolla: game republic · **distribuidor:** namco · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,99 € · **edad:** +16

Furia de Titanes: El Videojuego

En el principio... Existieron los Titanes...

Furia de Titanes ha sido un éxito en taquilla y no podía quedarse sin adaptación videojueguil, así que con unos meses de retraso, ya tenemos entre nosotros Furia de Titanes: El Videojuego.



La saga God of War y Furia de Titanes han hecho que la mitología griega esté más presente que nunca entre nosotros y, aunque no seamos unos estudiosos de la misma, conocemos lo básico gracias a obras como éstas. Por si no estamos al tanto de la trama, una pequeña introducción al comienzo del juego nos contará brevemente la historia de los Titanes y los hechos que llevaron a Perseo, protagonista del juego, a convertirse en semidios y enfrentarse al mismísimo Zeus para salvar a Andrómeda.

Nos bastarán unos minutos para darnos cuenta que Game Republic, desarrolladora del título, se ha basado en la saga creada por David Jaffe para crear el sistema de juego de Furia de Titanes. El objetivo será hablar con los habitantes del pueblo para activar la siguiente misión, que nos llevará a acabar con un Titán o rescatar a un aldeano de las garras de un demonio. Las primeras

Controlamos a Perseo, un semidios que descubrirá sus habilidades a la vez que lucha contra demonios y titanes

misiones no presentan ninguna dificultad para el jugador, pero según vayamos subiendo de nivel notaremos una mayor dificultad hasta completar las 15 misiones de las que consta el título.

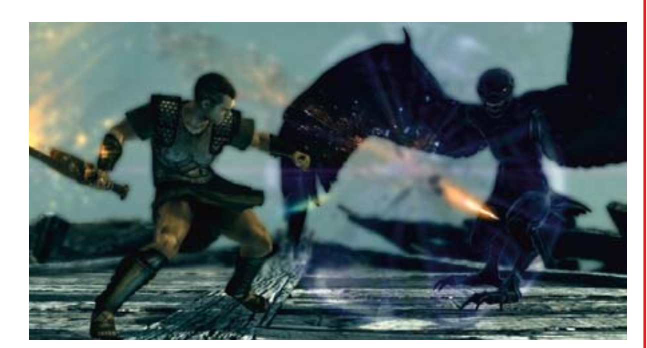
En cuanto al sistema de combate, es muy limitado. Podemos elegir entre ataque normal y ataque fuerte, pudiendo realizar combos, pero acaba siendo repetitivo debido a las pocas posibilidades que ofrece. Al igual que en God of War recogeremos orbes por cada vez que infrinjamos daño sobre el enemigo y podremos mejorar cada una de las más de 80 armas que hay disponibles.

La jugabilidad no ofrece muchas más posibilidades, ya que no hay caminos secundarios o puzzles que resolver, por lo que todo se reduce a seguir el camino marcado.

El apartado técnico no acaba de ser del todo correcto. Gráficamente no destaca. Mezcla escenarios detallados con otros más pobres, además de que cuenta con tiempos de carga en las transiciones de uno a otro. El modelado de los personajes es uno de los elementos más cuidados.

En cuanto al apartado sonoro, cabe destacar la banda sonora, ya que es acorde con cada uno de los momentos. El doblaje está íntegramente en inglés con subtítulos en castellano, pero ayuda a meternos en la trama.

En conclusión, estamos ante otra adaptación más que pasa sin pena ni gloria primero por el resultado final del desarrollo y segundo porque no es rival para títulos como God of War III.





Conclusiones:

Una adaptación más que llega al mercado sin hacer ruido y que no puede hacer frente a rivales del mismo género que juegan en otra liga.

Alternativas:

Cualquier entrega de la saga God of War si queremos disfrutar de la mitología griega. Otra opción, aunque de una temática diferente, sería Devil May Cry.

Positivo:

- Apartado sonoro
- Las cinemáticas

Negativo

- Técnicamente no destaca
- Jugabilidad limitada

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	60
sonido	65
jugabilidad	50
duración	65
total	60

Una segunda opinión:

Una vez más nos encontramos con una licencia cinematográfica de éxito con adaptación al mundo del videojuego y, una vez más, nos encontramos un producto al que no se le ha dedicado el tiempo de desarrollo necesario.

Jose Luis Parreño



desarrolla: handmade · **distribuidor:** nintendo · **género:** puzzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +3

Rooms: The Main Building

Resolviendo el misterio

Aunque la versión de sobremesa no ha llegado al territorio europeo, Nintendo ha decidido publicar la versión portátil de un juego de puzzles algo diferente. Pero bastante mediocre en conjunto

Rooms es un juego de puzzle en el sentido mismo de la palabra. Un planteamiento que incluso en una primera toma de contacto puede resultar incluso atractivo, pero que acabarás abandonando fruto del ritmo pausado, lento, tedioso y repetitivo del mismo. Una pena, porque bien llevado, podría haber sido una buena oportunidad de probar algo diferente.

Main Building presenta a un personaje anónimo al que pronto daremos nombre. Un buen día recibimos un regalo, un libro capaz de llevarnos a un mundo alternativo donde encontraremos el grueso de la aventura.

El juego presenta un interfaz simple y bastante accesible. Pero que en materia gráficano es la panacea, con unos fondos faltos de resolucion y muy poco trabajados, donde el puzzle en sí ocupa una parte minúscula de la pantalla táctil, el cual se ve por duplicado de manera incomprensible en la parte superior.

El desarrollo no inventa la cuadratura del círculo, y se torna demasiado encorsetado y falto de ritmo. A grosso modo, y casi completo, nos dedicaremos a completar los más de 100 niveles que conforman la aventura y que vienen representados en forma de habitaciones.

La particularidad de los puzzles-habitaciones es que éstas se encuentran divididas en varias partes móviles en forma de casillas, y que podremos desplazar tanto vertical como horizontalmente cumpliendo una serie de parámetros. Estos son el atender a la particularidad de cada par-

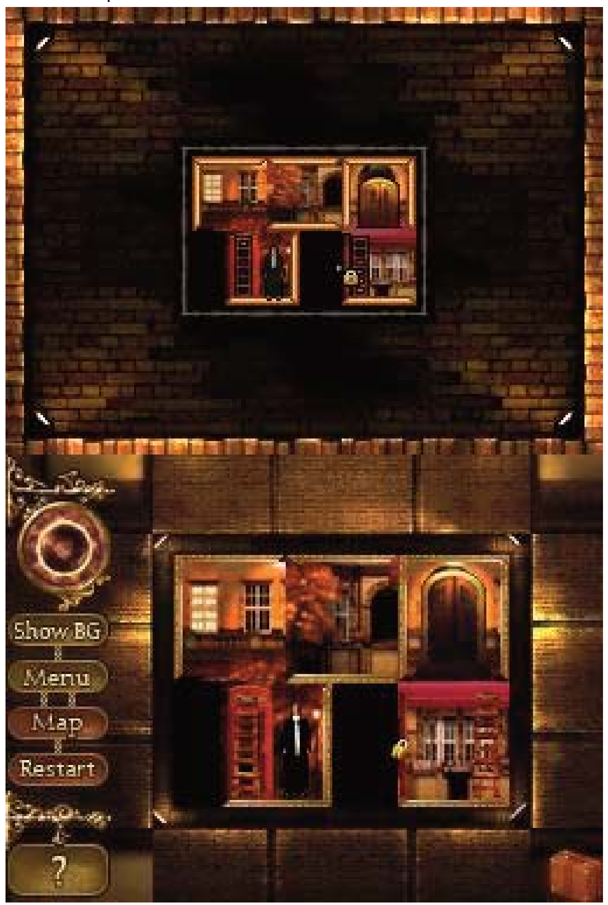
El desarrollo se vuelve al poco tiempo tedioso por lo repetitivo del sistema. Tampoco ayuda el mediocre entorno gráfico del que hace gala

cela de la habitación, puesto que lo primero que tendremos que hacer es colocarnos sobre la pieza a mover, y después ver los impedimentos físicos de la casilla a donde nos vamos a desplazar. Estas vienen marcadas por paredes duras, débiles y susceptibles a ser derruidas, acuáticas o de teletransporte al más puro estilo Matrix.

Pero Rooms está concebido como un puzzle dentro de otro puzzle. Es por ello que al ir resolviendo las diversas habitaciones, iremos encontrando nuevas herramientas que nos ayudarán a desentrañar el verdadero misterio que encierra el título.

A priori puede parecer un desarrollo interesante ya que algunas pruebas requieren exprimir nuestro ingenio. Sin embargo nada más lejos de la realidad. Como ya dijimos, el sistema repetitivo y falto de alicientes acaba pasando factura mucho más pronto que tarde.

Para intentar aumentar la experiencia de juego, se ha añadido un pequeño, pero versátil editor, con el que no sólo podremos jugar a nuestros propios niveles personalizados, si no que que además podremos compartirlo con nuestros amigos via Wi-fi.



Conclusiones:

Un juego que no suspende porque lo poco que ofrece, al menos cumple. Sin embargo no acaba por divertir en ningún momento, mostrandose siempre en unos niveles entre lo mediocre y lo minimamente aceptable en casi todos los apartados.

Alternativas:

Si buscas un juego que aune puzzle y misterio, los Profesor Layton son el mejor exponente del género, sobre todo La Caja de Pandora.

Positivo:

- *Algunas buenas ideas*
- *Compartir puzzles con otros usuarios*

Negativo:

- *Aburrido*
- *Un entorno gráfico muy mediocre*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	25
sonido	60
jugabilidad	50
duración	65
total	50

Una segunda opinión:

Totalmente prescindible. Resulta complicado comprender por qué extraña razón si un juego no cuaja en Wii, se traslada de manera casi íntegra a DS, donde el batacazo es una realidad.

Jose Luis Parreño

desarrolla: BEC · **distribuidor:** namco-bandai · **género:** beat´em up· **texto/voces:** ingl/jap · **pvp:** 19,90 € · **edad:** NS

Fullmetal A. Brotherhood

Puñetazos y magia en busca de la piedra filosofal

Uno de los manga más populares llega a nuestra PSP en forma de Beat´em up por capítulos que se unen entre sí mediante conversaciones estáticas. Lamentablemente, la calidad de la serie no se refleja en este pobre UMD



Junto con Naruto,Bleach y One Piece, Fullmetal Alchemist es el otro pilar con el que el manga ha remontado en nuestro país. De todos ellos, sólo Bleach ha sido capaz de producir juegos de auténtica calidad que no sólo satisfacen al fan, llenando la DS de luchas llenas de interés. Lamentablemente, este Brotherhood, de la desarrolladora BEC no llega a rozar, ni de lejos, las cotas de calidad del título de Treasure.

Hechizos en rings cerrados

El desarrollo del título que nos ocupa nos lleva o bien a pelear en rings cerrados contra un escaso número de enemigos, un estilo más cercano a acabar con final bosses que con un montón de morralla, o bien a leer líneas y líneas de diálogo. El primer punto, los combates, falla al apoyarse éstos en un sistema jugable con un muy mal ritmo y un peor sistema de combos, magias y límites. En lugar de buscar luchas frenéticas llenas de fintas y posi-

Combatir con otro amigo es lo más interesante que el título puede llegar a ofrecerte, pero no busques más en Brotherhood que un alimento para fans

bilidades técnicas, lo que se espera cuando nos enfrentan con un reducido número derivales, introducen una extraña espera entre golpes que hace que todo vaya muy despacio, frustrando el ánimo para seguir peleando, sin permitir moverse con soltura ni tampoco planear estrategias elaboradas. La parte positivaes que podremos luchar junto con otro amigo, siendo los momentos más interesantes cuando uno cae en la batalla y es necesario revivirlo, también es muy acertada la inclusión de puntos de experiencia aunque su implementación carece de interés y el desplazamiento entre los menús son tan lentos como el propio combate, donde ni se nos permite explorar ni mover la cámara, únicamente variar la vista gracias a la marcación de objetivos.

Maldito idioma

El otro gran fallo es que tendremos que leer escenas entre lucha y lucha y, además de no venir traducidas, la narración es pésima y demasiado brusca, con la revelación de puntos importantes de la trama sin darle la importancia necesaria; de esa manera, ni consigue introducir de manera satisfactoria al recién llegado ni emociona al fan que quiera recordar las aventuras de los hermanos Elric.

Los modelados de los personajes son de calidad, al contrario que los sosos escenarios, los pobres efectos y los escasos detalles en las escenas introductorias que no van más allá de cambiar de secuencia y variar los personajes que aparecen. La banda sonora también pasa desapercibida. Sin duda, intento fallido.





Conclusiones:

Acostumbrados a cierta calidad en las adaptaciones de manga y anime al mundo de las consolas, sorprende que este Brotherhood consiga aburrir desde los primeros compases de juego. Sólo para fans absolutos y únicamente si tienes alguien con quien jugarlo

Alternativas:

Vete a por los NarutoUltimate Ninja Heroes, no son ninguna joya pero hay más amor por la franquicia de la que se ocupan; aunque este mes no te lo pienses y mete a Snake en tu PSP, ya.

Positivo:

- Los personajes lucen bien

Negativo:

- El sistema de combate
- La pésima narración, en inglés

TEXTO: ADRIAN SUAREZ

gráficos	40
sonido	30
jugabilidad	30
duración	60
total	40

Una segunda opinión:

Es una lástima que el mundo tan maravilloso que un autor ha fabricado en su día quede desaprovechado por un mal planteamiento. La idea de un beat´em up resulta atractiva, pero quitarle la capacidad de avanzar y cualquier atisbo de profundidad nunca es una buena idea. Sin ninguna duda, FullMetal Alchemist da para mucho más.

Gonzalo Mauleón

SBK X

Arcade y simulación en un mismo título

Milestone nos trae una nueva entrega de su SBK con ligeras mejoras con respecto a las anteriores entregas que hacen de "X" un título correcto para los amantes de las motos, tenemos para todos los gustos, desde un modo arcade con una jugabilidad más asequible, hasta la simulación, con hasta tres niveles para adaptarse a tu nivel; aunque sin duda, el modo más interesante es el que nos permite adoptar el rol de un corredor recién llegado y medrar a su lado, firmando contratos y disfrutando de hasta ocho temporadas. Para los que quieran correr al lado de otros, el título cuenta con un multijugador para hasta 16 jugadores.

Las novedades fundamentales de SBK X vienen, como es normal, de la mano de la renovación de las licencias del presente año, sin duda, el mayor atractivo para un aficionado además de la incorporación de dos nuevas categorías: STK y SSP, con los pilotos reales que se dan cita en los torneos, así como los circuitos. Con todo, suma los suficientes atractivos para resultar interesante tanto en menús como en opciones de carreras aunque sin aportar nada realmente novedoso con respecto a entregas anteriores. Una fórmula que intenta ser pulida cada nuevo año.



desarrolla: Milestone · **distribuidor:** NamcoBandai · **género:** velocidad
texto/voces: castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +3

El apartado con menos acierto del título es a nivel técnico, aunque es cierto que la compañía ha sabido dedicar su atención a los aspecto más fundamentales en un juego de conducción: la sensación de velocidad está bien conseguida, así como el ambiente de las gradas, mucho más depurado que en anteriores entregas, más animado y dejando a un lado ese aspecto tan desagradable en dos dimensiones, también destaca el mimo hacia el diseño de las motos y los escenarios, de todas formas el tono general es simplemente bueno pero sin grandes alardes, sin más pretensiones que ofrecer al aficionado el detalle que le interesa.

Pese a algunos extraños efectos de sonido y la no muy acertada BSO, SBKX ofrece un nutrido número de opciones con el fin de adaptarse al jugador y que éste disfruta con un juego cuyo primer trofeo es "Gracias por comprar el juego"

gráficos	65
sonido	50
jugabilidad	60
duración	70
total	60

Conclusiones:

Un título de velocidad correcto en todos sus aspectos, con la virtud de adaptarse a las necesidades de cada jugador

Positivo:

- Tanto arcade como simulación
- El modo vida profesional

Negativo:

- Faltan aspectos técnicos por pulir




Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Tenchi Wo Kurau II





FICHA TÉCNICA **Año**: 1994 - **Plataforma:** Arcade / Saturn - **Género**: hack 'n slash

Después de echar un ojo a los juegos retro analizados mes a mes, me he percatado de que tenemos una carencia absoluta de títulos pertenecientes a uno de mis géneros favoritos, los beat'em up, slash'em up, hack 'n slash, o como se conocen de forma genérica, informal y familiar, "yo contra el barrio"

Tanto éstos como los lightgun shooters ("juegos de pistola") han caído tristemente en el ostracismo a medida que las sucesivas generaciones de consolas demandaban una mayor interactividad en los juegos y los géneros dejaban de ser parcelas bien delimitadas. Tanto los "yo contra el barrio" como las aventuras gráficas puras y duras dieron paso a las aventuras de acción con numerosos combates y diálogos que tan abundantes son hoy día.

Ah, pero los 90 fueron una época dorada para este género olvidado que tantas monedas nos hacía perder en los salones recreativos, y que tan magistralmente supo exprimir Capcom...

Tenchi Wo Kurau 2, conocido en los arcades occidentales como Warriors of Fate, es un clásico "side-scrolling beat'em up" (casi nada) de ambientación medieval. Concretamente, en el contexto histórico de la China medieval que nos describen las historias "Romance of the Three Kingdoms" (hay muchos juegos, para distintas plataformas, que toman dichas historias como base). Aparecido por primera vez en 1992 para CPS1, esta segunda entrega fue convertida a PSX y Saturn en 1996 sin mucho esfuerzo técnico, como es lógico dada la potencia de ambas máquinas en comparación con la placa recreativa en la que funcionaba. Curiosamente, cuando el arcade vino a tierras occidentales, Capcom cambió los nombres originales chinos por supuestos equivalentes mongoles. ¿Con qué fin? Ni idea, pero dado que en ambas consolas de 32 bits se trata de la versión nipona, tengo entendido que los nombres no están cambiados (aunque poco nos importa, ya que están escritos en japonés).

Sobra decir que se trata de un juego que, en sus versiones para consolas, sólo salió en Japón, de modo que la historia (que la tiene, aunque sencilla) se nos escapará. Aunque, por otro lado, nos basta con saber que el soberano de nuestro reino nos pide que le hagamos unos trabajillos eliminando a los invasores del reino vecino. Afortunadamente, los menús sí están en inglés. Contamos con los 5 campeones del rey

Desconozco lo fidedigna que será la conversión de PSX... pero centrándonos en la de Saturn, que es la que nos importa, podemos decir que el tamaño, resolución y colorido de los sprites son clavados a la recreativa

para elegir, cada uno con mayor o menor fuerza y agilidad, como es costumbre. Por supuesto, la gracia de estos juegos es repartir mamporros acompañado, y para eso Tenchi Wo Kurau 2 es ideal. Contaremos con una gran variedad de armas y objetos que podemos recoger por el camino, e incluso podremos tirar a los enemigos de sus caballos para subirnos nosotros, al estilo de otro clásico de Capcom del mismo género, Knights of the Round (de hecho, el primer Tenchi Wo Kurau consistía básicamente en ir a caballo machacando enemigos).



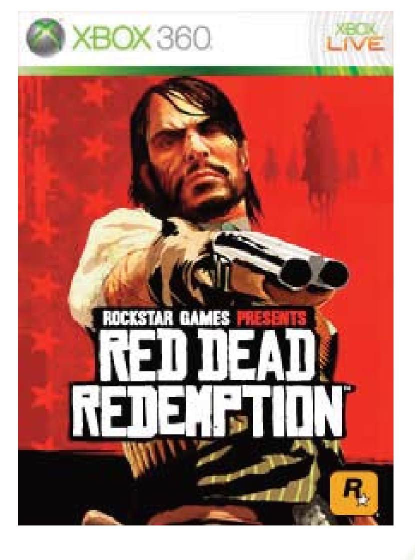
Desconozco lo fidedigna que será la conversión de PSX... pero centrándonos en la de Saturn, que es la que nos importa, podemos decir que el tamaño, resolución y colorido de los sprites son clavados a la recreativa, al igual que en otras conversiones de Capcom en la 32 bits de Sega. Menos que eso, en este caso, habría sido inexplicable e intolerable. Lo único en lo que se diferencia del original es que ésta permitía tres jugadores simultáneos, mientras que las versiones domésticas permiten dos. Personalmente, no es algo que me importe lo más mínimo, pero tal vez no les habría costado nada implementar la compatibilidad con el multitap para que el juego aceptara tres jugadores. En todo caso, el control es impecable y, con él, la jugabilidad y el entretenimiento están garantizados. Lo que no abunda en Tenchi Wo Kurau 2 es la re-jugabilidad: tenemos "1 jugador" o "2 jugadores", es decir, el arcade volcado en un cd, sin ningún extra ni modo de juego adicional, y tal vez sea ése el único aspecto realmente negativo de esta conversión.

Los originales bonus (como la competición de comer carne), la diversión garantizada de los 2 jugadores simultáneos con la pantalla poblada de enemigos, el combate a caballo y la variedad de armas que podemos utilizar son, seguramente, sus puntos fuertes. No cito el apartado gráfico, no porque sea malo, sino porque no es espectacular para el hardware en el que se mueve, si bien es 100% fiel al original. La música acompaña de forma correcta pero es tal vez poco memorable, es decir, tiene el estilo habitual de estos juegos de Capcom de la época (por ej., aunque fui fan de Final Fight desde el primer momento, su música siempre me pareció absolutamente intrascendente). Los efectos sonoros como golpes o gritos, aunque añejos, son muy acertados.



Por ir terminando, se trata de un clásico del género que encantará a los aficionados a este tipo de juegos, entre los que me incluyo. Pero los que no disfrutéis de ellos no vais a cambiar de opinión gracias a éste en concreto, eso está claro. Tenchi Wo Kurau 2 es, en suma, más de lo mismo, aunque igual de divertido que siempre.

CARLOS J. OLIVEROS



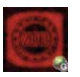
Red Dead Redemption

América, principios del siglo XX. La era del cowboy llega a su fin.

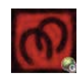
Cuando agentes federales amenazan a su familia, el antes forajido John Marston es enviado a la frontera americana para ayudar a imponer la ley. Vive intensos combates con pistolas, dramáticos asaltos al tren, duelos y conviértete en un cazarrecompensas durante una época de cambio violento.

Red Dead Redemption es una batalla épica por la supervivencia en un maravilloso mundo abierto donde John Marston lucha por sepultar a aquellos que mancharon de sangre su pasado, uno a uno...

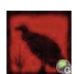
¡Desbloquealos todos!



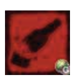
Gran apostador Puntos: 10
Gana más de 2.000 fichas en una mano de póquer



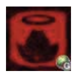
¿Granadas de mano? Puntos: 10
Consigue un lanzamiento perfecto en el Juego de la herradura



Espíritus malvados Puntos: 25
Completa las guaridas de Tumbleweed y Tesoro Azul en el modo de un jugador



Peleando por el mundo Puntos: 5
Deja inconsciente a alguien en todas las tabernas del juego en el modo de un jugador



La buena acción del día Puntos: 25
Ayuda a 15 personas

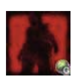


La clemencia se paga Puntos: 10
Captura a un fugitivo vivo

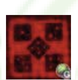
Osando cazar Puntos: 5
Mata y despelleja 18 osos pardos



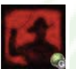
Más de un puñado Puntos: 10
Gana 10.000 $ en el modo de un jugador



El pistolero Puntos: 5
Haz un tiro a la cabeza a cualquier enemigo usando el modo de tiro experto



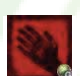
Sin dados Puntos: 10
Completa una partida al Dado mentiroso sin perder ni un solo dado



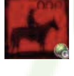
Austin dominado Puntos: 25
Completa las guaridas de Twin Rocks, Pike's Basin y Gaptooth Breach en el modo de un jugador



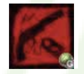
Instinto asesino Puntos: 25
Completa las guaridas de Fort Mercer y Nosalida en el modo de un jugador



Cosas curiosas en marcha Puntos: 10
Completa una tarea para una persona



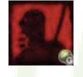
El domador indomable Puntos: 10
Doma el saddler de Kentucky, el trotón americano y el mestizo húngaro



Gusto exquisito Puntos:10
Compra un arma rara en una armería



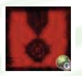
¡Él limpia bien! Puntos: 10
Obtén el traje elegante

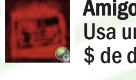


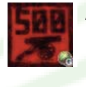
Explorador Puntos: 20
Obtén el rango Legendario en cualquier desafío ambiental en el modo de un jugador

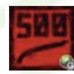


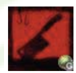
Hombre de honor... o deshonor Puntos: 25
Obtén el máximo rango de fama y el máximo o mínimo rango de honor


Medalla de oro Puntos: 25
Gana una medalla de oro por una misión de combate en el modo de un jugador

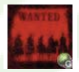

Amigos en posiciones elevadas Puntos: 10
Usa una carta de indulto teniendo más de 5.000 $ de deuda en el modo de un jugador

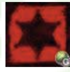

Acribillándoles Puntos: 20
Mata a 500 enemigos con un arma con soporte en cualquier modo de juego

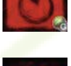

El arma larga de Marston Puntos: 20
Mata a 500 enemigos con cualquier fusil, arma de repetición o escopeta en cualquier modo de juego


Selección antinatural Puntos: 20
Mata un animal de cada especie del juego en cualquier modo de juego

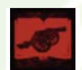

Lento con el gatillo Puntos: 10
Consigue 10 asistencias en una sola guarida en una sesión pública de Modo libre

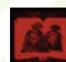

Grupo de amigos Puntos: 10
Forma una cuadrilla y consigue el número máximo de miembros

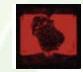

Cómo se ganó el oeste Puntos: 20
Alcanza el máximo rango de experiencia en multijugador


El más buscado Puntos: 10
Sé un "Enemigo público" durante 10 minutos y escapa con vida en una sesión pública de Modo libre


Ese hombre del gobierno Puntos: 10
Completa "Éxodo en EE. UU."

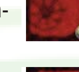

Hijos de México Puntos: 40
Completa "Las puertas de El Presidio"

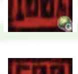

Un alma salvaje Puntos: 10
Completa "En casa con Dutch"

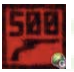

En el atardecer Puntos: 100
Completa "El último enemigo que debe ser destruido"

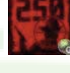

Cobarde Puntos: 5
Coloca a una mujer maniatada en las vías del tren y sé testigo de cómo el tren la mata


Espoleado a la victoria Puntos: 10
Completa 20 misiones sin cambiar de caballo en un poste


Tras el rastro de De Vaca Puntos: 10
Descubre todas las localizaciones del mapa en el modo de un jugador

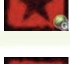

Redimido Puntos: 100
Alcanza el 100% en la estadística de juego completado del modo de un jugador

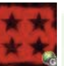

Granizo de balas Puntos: 20
Mata a 500 enemigos con cualquier pistola o revólver en cualquier modo de juego


Diana Puntos: 20
Consigue 250 tiros a la cabeza en cualquier modo de juego

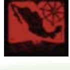

Viaje siempre armado Puntos: 20
Completa todas las guaridas en una sola sesión pública de Modo libre


Date un paseo Puntos: 10
Ve desde Blackwater a Escalera antes del atardecer en una sesión pública de Modo libre


El rápido y luego los demás... Puntos: 20
Sé el jugador con más puntuación en tres partidas públicas de "Todos contra todos" consecutivas


¡Vamos, equipo! Puntos: 20
Está en el equipo ganador de cuatro victorias consecutivas en cualquier partida pública por equipos


Red Dead Rockstar Puntos: 10
Mata a un desarrollador de Rockstar o alguien con este logro en una partida pública de multijugador

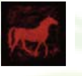

Tierra de oportunidades Puntos: 30
Completa "El ataque a Fort Mercer"


No más labia Puntos: 20
Completa "La hora señalada"


Los beneficios de ser civilizado Puntos: 90
Completa "Y la verdad os hará libres"


¿Cuidados o naturaleza? Puntos: 50
Completa "Recuerda a mi familia"


Destino manifiesto Puntos: 5
Mata el último búfalo de Great Plains en el modo de un jugador


Al sur en un bronco blanco Puntos: 5
Escapa de los comisarios de EE.UU. montado en un mestizo húngaro en el modo de un jugador

Joyas del retrocoleccionismo



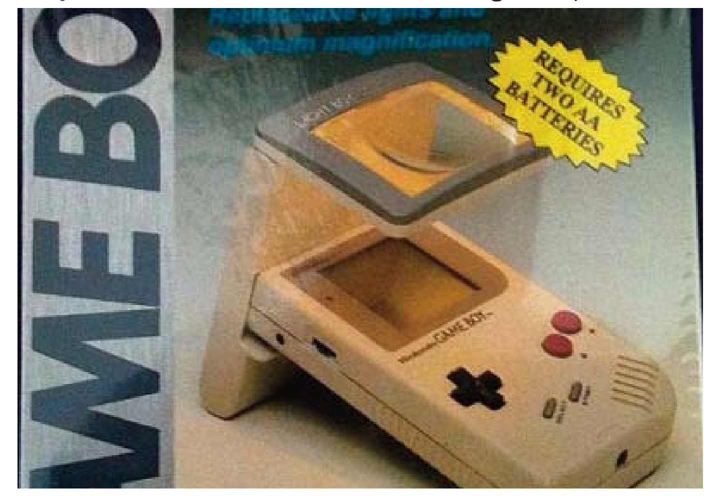
Gakken y las handhelds VFD

El autor del PixeBlog se llama Jesús Relinque, aunque podéis llamarle Pedja, que ya está acostumbrado. Nacido allá por el 80 en Cádiz, tierra de la que se siente orgulloso y de la que se encuentra exiliado en Sevilla por motivos laborales. Desde muy pequeño empezó en el mundillo de los videojuegos, y ya con su MSX recorrió la Edad de Oro del software español, pasando por Amstrad CPC 6128 Plus, un PC 286, una Super Nintendo, Sega Saturn, Nintendo 64, Playstation 2 y GameCube.

Gakken Co. (o mejor dicho ( ) es una compañía japonesa fundada en 1947 por Hideto Furuoka, y se dedica desde entonces a producir todo tipo de juguetes educativos, o al menos, Wikipedia dixit. Sirva esta breve introducción para empezar a comentar las dos máquinas que acabo de encontrar en el eterno mercadillo gaditano.

Se trata de dos máquinas manufacturadas por Gakken allá por 1982, cada una representando a un juego arcade de Konami, a saber, Super Cobra y Frogger. Estas máquinas son, básicamente, hand-helds portátiles de tecnología VFD. Del inglés: Vacuum Fluorescent Display, siendo trasladado a nuestro idioma por el concepto de pantallas fluorescentes de vacío.

Quizás todo esto del VFD os coja un poco ‘en calzoncillos’, pero si ya peináis alguna cana que otra, seguramente habréis utilizado algún dispositivo con



esta tecnología. Recordad, por ejemplo, cierta calculadora CASIO de botones blancos y pantalla negra, en la que los números se iluminaban con un fulgor verde muy agradable. La tecnología VFD en las calculadoras cayó en desuso y acabó claudicando por las calculadoras de pantalla LCD; por cierto, que esta tecnología también se impuso en las hand-held.

Pero nada más echar un vistazo a estas VFD, y uno se da cuenta de que estas máquinas lucían mucho mejor que cualquier Game & Watch que podamos recordar. El mencionado fulgor de sus colorines fluorescentes sobre el fondo negro de la pantalla permitía que pudiéramos jugar, incluso, en la oscuridad, algo totalmente imposible con otra máquina portátil contemporánea.

Por cierto, otra de las características que solían exhibir este tipo de dispositivos es una especie de lupa de aumento, integrada en la propia estructura de la máquina. La particular iluminación del VFD unida a esta suerte de zoom funcionaba a las mil maravillas, dándonos la sensación de que teníamos un pantallón delante de nuestras narices. Por cierto, que esta lupa inspiró, por así decirlo, a cierto gadget que lanzó Nintendo para su Game Boy, unos pocos de años después.



Hay que decir que el catálogo de hand-helds de Gakken fue bastante extenso, incluyendo máquinas muy similares a las Game & Watch, con tecnología LCD, como fueron Moon Patrol o Trojan Horse, y otro puñado de maquinitas VFD, exhibiendo algunas un diseño bastante atractivo, a veces con licencia de la compañía que creó el juego y otras mediante un clon puro y duro, como en el caso de Super Puck Monster, un comecocos de pega pero igualmente divertido.

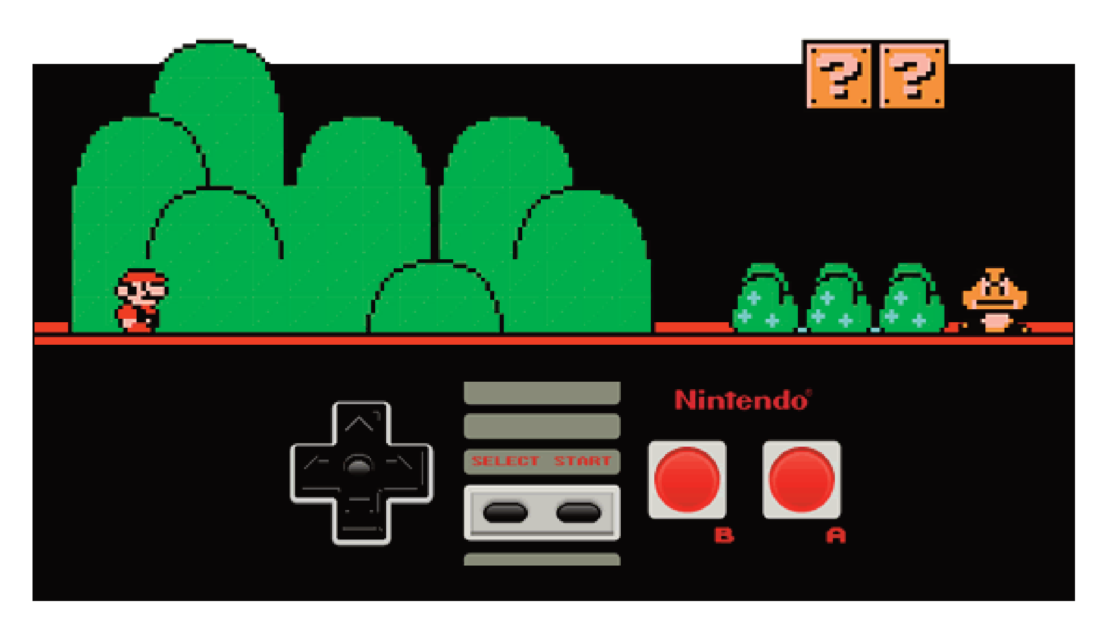
Las VFD que he adquirido utilizan como alimentación cuatro pilas de tipo C, para entendernos, de las medianas; sí, aún existen hoy día, por suerte.

Y suerte es lo que he tenido al toparme con estos dos ejemplares, en un estado asombroso de conservación, aunque con algunas pegatinas colocadas que Chicazul logró eliminar en un laborioso proceso de restauración, y funcionando sin ningún tipo de problema, tanto la pantalla como su panel de control con joystick direccional y botones. Curioso resultó, a su vez, escuchar la potencia de sonido de estas maquinitas. A título informativo, me salieron por tres euretes cada una. Ganga, sí.



Texto: PEDJA
cedido por WWW.ELPIXEBLOGDEPEDJA.COM

Emuladores, nostalgia y curiosidades



Todos los que pertenecimos a esa generación de chavales que crecieron con una máquina de 8-bit conectada al televisor soñamos en más de una ocasión con ser los dueños de un salón recreativo o con tener el dinero suficiente como para comprarnos todos los videojuegos del mundo

Pasábamos las horas rejugando a cartuchos que conocíamos de memoria mientras leíamos atentamente los análisis de las revistas para planificar minuciosamente nuestras futuras adquisiciones. Los juegos frescos sólo llegaban en los días especiales -cumpleaños, navidades...- y había que estar bien informado para elegir ese título que nos acompañaría durante semanas y meses...

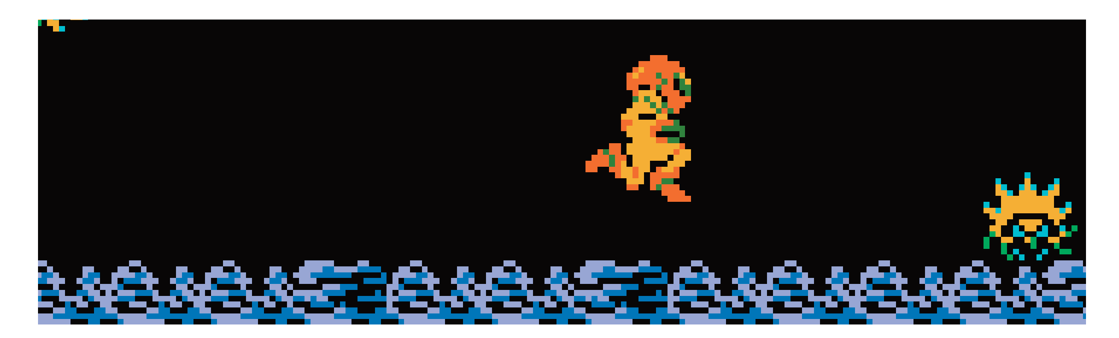
¡Quién fuera rico y pudiese tener todos los juegos y todas las consolas del mundo!, exclamábamos, mientras soñábamos con que cerrasen sólo para nosotros el salón recreativo del barrio y pudiésemos jugar sin esperar a cualquiera de sus máquinas arcade.

Los años pasaron, llegaron los noventa y la consola del salón duplicó su potencia. ¿Eres de Nintendo o de Sega? Pues dicen que la mejor es una tal Neo Geo, pero que nadie la tiene por que es muy cara. Los ordenadores con capacidades multimedia y con ese botón de turbo -siempre pulsado- se hicieron un hueco en nuestro dormitorio, y los CDs empezaron a llenar los huecos de nuestras estanterías.

De pronto, el ordenador traía una pegatina donde se leía «Pentium» y enganchado al puerto serie nos encontrábamos con un flamante módem con el que conectarnos a Internet. Sin embargo, las conexiones en casa eran caras, sin tarifa plana y para poder estar conectados íbamos a los cybers.

Nos encontrábamos en una época de cambios y poco a poco íbamos aprendiendo nuevas cosas. Mientras la mayoría aprendió a utilizar el Netscape para navegar, el mIRC para charlar y el email para enviarse cadenas, algunos nos interesamos un poquito más y subimos nuestra primera página web personal a Geocities, Xoom o Tripod. Qué bien le quedaba su icono de «op-





timizado para Internet Explorer» y su obrero de «en construcción».

Pero dejemos a un lado la nostálgica web 1.0 y centrémonos en otra de esas cosas que llegó con la popularización de la red de redes, los emuladores. Sí, para muchos de nosotros estos programas capaces de transformar nuestro ordenador personal en cualquier máquina del pasado llegaron con Internet. En algún sitio leímos de su existencia y nos los descargamos de Emulatronia.

Los cartuchos de la Megadrive, de la NES… o las cintas del Spectrum tomaron forma de archivos. Se abrían con el programa y se jugaban, como en su día pero con el teclado o con algún joystick o gamepad después de calibrarlo. El Callus trajo los «yo contra el barrio» y con ellos la magia de los recreativos a nuestro PC, aunque lamentablemente en una época en la que habían pasado de moda. Más tarde, gracias al MAME, por fin pudimos jugar indefinidamente a todas aquellas joyas que nos dejaron sin monedas. De esta forma descubrimos que con continuaciones infinitas ningún juego es difícil y que sin cinco duros de por medio, morir no tiene sentido. A fuerza de pulsar el botón de «coins» o de utilizar los «savestates» llegamos más lejos de lo que nadie había llegado en nuestro barrio, pero con trampas.

Lo que hubiéramos dado por disfrutar de todas las posibilidades que nos brindaban los emuladores años atrás, cuando los juegos estaban de moda. Sin embargo, ahora los CDMix se intercambiaban en los recreos, las Voodoo pintaban el Quake Arena en la pantalla y en los salones arcade comenzaban a luchar en tres dimensiones los polígonos del Virtua Fighter y del Tekken.

A pesar de que en nuestras máquinas corríamos juegos más actuales los emuladores y especialmente las ROMS se convirtieron en uno de los materiales más buscados y demandados de la red., probablemente junto con los MP3. Un buen puñado de webs nos ofrecían los enlaces de descarga, sin embargo había que darse prisa por que los dueños de los servidores no tardaban en borrar los archivos. Eran otros tiempos. Ahora con una simple búsqueda en determinadas páginas podemos acceder a las descargas de los ROMSETs -todas las ROMS- de los sistemas más populares.

Bloodlust Software

Al legendario equipo de Bloodlust Software le debemos mucho en materia de emuladores. Este grupo de desarrollo, formado por los entonces estudiantes Icer Addis y Ethan Petty, nació en el año 1992 para protestar contra las críticas y controversias sobre el siempre polémico tema de la violencia en los videojuegos. ¿Cómo lo hicieron?





Pues creando una serie de títulos caracterizados por una violencia extrema y absurda.

El primer título que engendró Bloodlust Software fue Executioners (DOS, 1992), un beat'em up cargado de ingredientes polémicos: enanos, travestis, mutilaciones, litros de sangre, violencia a raudales... Icer se encargó de la programación y Ethan Petty ayudó con los efectos de sonido, la música y se encargó además de las digitalizaciones de voz.

En realidad el juego es muy, pero que muy sencillo y su único atractivo es su contenido de mal gusto, sin embargo se vendió bastante bien para tratarse de un juego amateur de la época (unas 1000 copias).

Podríamos dedicarle un artículo completo al legado de Bloodlust Software, la mayoría, juegos que podemos descargar gratuitamente desde su página web oficial. Sin embargo, vamos a centrarnos en lo que nos corresponde ya que de la mano de esta gente vieron la luz algunos de los primeros emuladores que trasladaron la emoción de las máquinas del pasado a la pantalla de nuestra computadora.

NESticle

El NESticle (DOS & W95, 1997) fue uno de los primeros emuladores freeware del panorama. Su nombre procede de la unión de las palabras NES y testicle (testículo), algo que demuestra que su autor Icer Addis (que aquí firmó como Sardu, aunque también utilizaba el apodo de Smegma) continuaba dotando a sus creaciones de elementos polémicos.

NESticle era gratuito (freeware) frente a otros emuladores de pago (shareware) como iNES, pero además era muy rápido y pronto se hizo con el mercado introduciendo por primera vez en la casa de muchos jugones, la magia de las consolas viejas.

Pero todos sabemos que gratis no quiere decir libre, y el código fuente del NESticle estaba guardado por Icer «bajo llave» hasta que un cracker llamado Donald Moore (alias MindRape) del grupo Damaged Cybernetics logró hacerse con él. Este hecho provocó que el autor abandonase el desarrollo del emulador y que el NESticle viese su última actualización (a la versión x.xx) el 18 de agosto de 1998.

La "muerte" del NESticle no fue una gran pérdida como pudiera temerse. El mundo de la tecnología avanza a pasos de gigante y para entonces otros emuladores con mejores prestaciones y características ya habían tomado el relevo. Pero si algo le debemos a Icer y a su NESticle es la introducción de ciertas funciones que heredarían los emuladores hasta la actualidad como los «save states», el «automatic frameskip» o el «juego en red».







Genecyst & Callus

Bloodlust Software, además del popular NESticle, nos dejó otros dos emuladores. El primero de ellos fue el Genecyst, que emulaba la Megadrive y que en su época fue uno de los más punteros de la scene por su gran velocidad y por su capacidad para emular el chip de sonido de Yamaha YM2612. Por otro lado, el Callus nos permitía disfrutar de los títulos que habían sido lanzados para la placa arcade de Capcom, la CPS-1. Entre ellos se encontraban un buen puñado de beat'em ups y el Street Fighter II entre otros.

Muchas veces se comenta aquello de que las compañías desaprovechan el talento de esa gente que destaca por encima del resto con sus creaciones en la red, pero éste no es el caso. Icer Addis en el año 1998 es contratado por Electronic Arts como programador y a lo largo de su trayectoria profesional participaría en el desarrollo de los juegos Madden NFL 2000 (1999), Madden NFL 2001 (2000), NCAA Football 2002 (2001), Medal of Honor: Frontline (2002), Madden NFL 2003 (2002), SSX 3 (2003) y NASCAR Thunder 2004 (2003).

Spectrum, de Pedro Gimeno

El fenómeno de la emulación podría parecer algo que se estaba cociendo fuera de nuestras fronteras, sin embargo, a finales del año 1992 la revista PCManía publicó el primer emulador de Spectrum español, «spectrum.exe». Su autor, Pedro Gimeno, buscaba una forma de que su ordenador no se perdiera aunque se estropeara.

El Spectrum.exe Emulaba el modelo de 48k y corría en ordenadores con un procesador de 386 en adelante.

Problemas legales y leyendas urbanas

Históricamente el mundo de la emulación de videojuegos ha estado rodeado de cierta controversia legal. Compañías que abandonan y descatalogan sus juegos enfrentadas a jugadores nostálgicos que quieren rememorar viejas glorias o probar aquellos títulos que en su momento se les escaparon de las manos.

Lo cierto es que mientras algunas casas han optado por liberar o regalar sus ROMS, como es el caso de Gaelco con el World Rally Championship, otras han preferido conservarlos, y mira por donde, precisamente gracias a los emuladores -con los que tantas veces han peleado- hoy en día se ganan un sobresueldo vendiendo sus juegos antiguos en un bazar de pago por descarga de contenido.

Internet siempre ha sido bueno extendiendo rumores, y un par de leyendas urbanas han proliferado durante tantos años que quizás a día de hoy se den por ciertas. La primera nos dice que podemos bajarnos legalmente una ROM, pero que tenemos que borrarla antes de que pasen 24 horas -¿alguien la ha borrado alguna vez?-. Este falso rumor circulaba en forma de aviso en letras rojas colocado encima del botón de «download» de las webs más famosas del mundillo. El otro bulo es el que nos dice que podemos bajarnos la ROM si disponemos del juego original. Que podamos hacerlo legalmente o no dependerá de la legislación vigente en nuestro país. Es decir, en algunos se puede y en otros no.

Obviamente todos los problemas legales están ligados a las ROMS y no a los emuladores, ya que estos últimos son simples programas que no atentan contra la propiedad industrial, en nuestro caso, los videojuegos.

Bleem!

Cuando hablamos de emuladores a todos nos viene a la cabeza la imagen de ese programa que utilizamos para jugar a determinados juegos de un sistema antiguo. Quizás por ello, muchas de las compañías del panorama consolero no le prestaban demasiada atención al intercambio de las ROMs de sus títulos hasta que llegó Bleem! en 1999 y con él todo cambió.

Bleem! era un emulador capaz de correr los juegos de la Playstation en un momento en el que la 32-bit de Sony se encontraba dominando el mercado. Además, este rapidísimo emulador implementado en lenguaje ensamblador se valía de la tarjeta gráfica del ordenador para aplicar filtros y obtener como resultado unos juegos con mejores gráficos que en la consola original.

No es de extrañar que a Sony todo esto no le hiciese mucha gracia, ya que la gente podría jugar a los títulos de su PSX sin necesidad de comprar su videoconsola. Por ello, no dudó en enjuiciar a la Bleem Company.

Las revistas del sector nos vendían a Bleem! como un programa increíble, y en realidad lo era, sólo que a la hora de emular ciertos títulos, en ocasiones mostraba glitches o fallos de compatibilidad que los volvían injugables.

En el E3 del año 2000 llegó otro bombazo por parte de la Bleem Company. Anunciaron que estaban trabajando en el Bleemcast, una versión de su emulador de PSX para la videoconsola Sega Dreamcast que sería capaz de correr cientos de juegos y que se valdría del VGABox -un aparato con el que conectábamos la Dreamcast al monitor- para mostrar los gráficos a una resolución de 640×480. Los gráficos, al igual que en la versión de PC, estarían «filtrados» para conseguir una mejor calidad. También se comentó algo a cerca de un Bleempod, un adaptador de mandos de PSX a Dreamcast porque recordemos que el mando de la videoconsola de sega tenía menos botones que el de la PlayStation.

Finalmente y tras varios en el guión, el Bleemcast vio la luz en «versiones individuales» a un precio de 6$ capaces de emular un sólo juego. Muchos eran los títulos que estaban proyectados pero finalmente sólo vieron la luz en formato GD el Gran Turismo 2, el Metal Gear Solid y el Tekken 3.

Una versión del emulador llamada Bleemcast Blue circuló durante un tiempo por Internet y permitía correr otros juegos de la Playstation, La gente de EOL se ha molestado en crear una lista con las compatibilidades.

La piratería de Bleem! en su versión de PC -la protección anticopia sólo duró dos semanas antes de ser crackeada- y el fracaso de la Dreamcast hicieron mella en la Bleem Company. Sin embargo, lo que realmente vació la cuenta bancaria de la compañía fueron los gastos de los pleitos contra Sony, a pesar de que la Bleem Company los gano todos. El caso es que en noviembre del 2001 en la página oficial de Bleem!, Sonic se acercaba a una tumba llorando con un ramo de flores en la mano.

UltraHLE

Si Sony le vio las orejas al lobo con el Bleem!, Nintendo hizo lo propio con el UltraHLE, un programa que en 1999 permitía emular la Nintendo 64 que había sido lanzada al mercado tan sólo ¡3 años atrás!

El UltraHLE no es un «emulador puro», y presenta partes de simulador. Esto se debe a que sus autores, Epsilon y Realityman, se dieron cuenta de que los juegos de Nintendo 64 estaban programados en el lenguaje C y vieron que esto les podía facilitar las cosas. En lugar de interceptar las instrucciones máquina interceptaron las llamadas a las librerías, y las codificaron, logrando un aumento significativo de velocidad y la posibilidad de jugar a los juegos de N64 con un framerate aceptable en los ordenadores de la época.

A Nintendo no le sentó nada bien este proyecto y emprendió acciones legales contra el emulador UltraHLE y contra el hosting que hospedaba su página (EmuUnlim). De poco le sirvió a la compañía japonesa ya que los autores abandonaron sus apodos y desaparecieron. Al mismo tiempo, la distribución del programa por la red era ya entonces complicada de frenar.

En el año 2002 apareció el código fuente del UltraHLE y surgió una versión con soporte para Open GL llamada UltraHLE 2064.

MAME

Multiple Arcade Machine Emulator (MAME) es un proyecto que surgió de la mano de Nicola Salmoria en el año 1997 cuando este programador unió varios de





los emuladores de máquinas recreativas que había programado en uno solo. Lo cierto es que debemos agradecer esta fusión ya que la variedad de sistemas que se han utilizado en los salones recreativos a lo largo de la historia de los videojuegos es enorme. Si tuviésemos que utilizar un emulador concreto para cada sistema o placa arcade... ¡estaríamos perdidos!

El objetivo principal de MAME es preservar los juegos de las recreativas. Si este emulador no existiese -y otro no tomase su lugar- muchos títulos se perderían con el tiempo en el olvido, a medida que las máquinas fuesen saliendo de circulación. De hecho, gracias al MAME, se han recuperado un montón de juegos descatalogados. Una lástima que el Polybius no se encontrase entre ellos...

Internamente el MAME está desarrollado con una estructura en arquitectura modular. Cada «módulo» es un componente y se emula mediante un driver concreto.

La filosofía de MAME es muy purista. Rechaza el uso de hacks y las ventajas que ofrecen las tarjetas gráficas en pro de una emulación fiel, si es posible a nivel de pixel. El empleo de estas técnicas mejoraría la velocidad pero se podrían producir inconsistencias entre las distintas plataformas.

MAME funciona muy bien con los juegos en 2D y con algunos en 3D, pero por su política, quizás no sea la elección correcta para emular las máquinas arcade más modernas ya que por culpa de la complejidad de su hardware es posible que nuestro emulador no logre unas tasas de frames altas.

ROMHACK

En plena fiebre por los emuladores surgió una práctica que perdura hasta nuestros días, el ROMhack, que consiste en modificar la imagen de un juego para añadir, quitar o modificar alguno de sus elementos (sprites, sonido, textos...).

Gracias a esta técnica surgieron parodias épicas e hilariantes como «La Lellenda de la Cerda» de Charnego Translations, disponible en la sección de «Soy Raritu» de Emulatronia; o diversas e impresionantes traducciones de juegos que las compañías no doblaron al castellano. Joyas como el Xenogears (Sayans Traducciones) o el Grandia (Chrono Traducciones) se pueden disfrutar en el idioma de Cervantes.

Actualidad

Durante los últimos años han salido al mercado videoconsolas cuyo principal atractivo, con perdón del desarrollo independiente, es su capacidad de emular juegos antiguos. La GP32, la GP2x, la Wiz, la Dingoo, la Pandora... cada vez más sistemas se unen a una lista de máquinas Made in Asia que traen la emoción de los juegos clásicos a nuestros bolsillos.

Las compañías desarrolladoras, por su parte, han abierto en Internet diversos bazares de pago por descarga en los que venden los ROMs de sus clásicos para jugar mediante emuladores en las videoconsolas de última generación.

Texto: FALOPPA
cedido por
www.PIXFANS.com

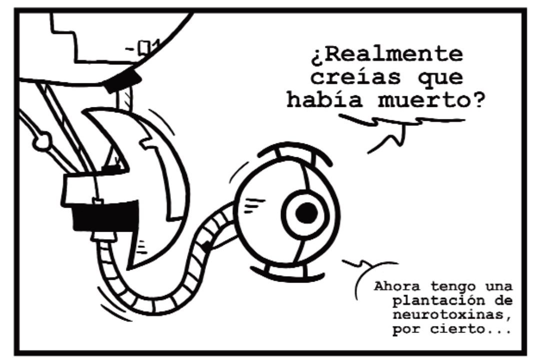

que no te cuenten
cuentos
Games Tribune
Magazine, cada mes
en tu pantalla

Cel Shading

Cosas que hacen gracia con videojuegos











¿LOGRARÁ CHELL CASARSE?

¿CONSEGUIRÁ GLADOS EJERCER SU PODER SOBRE ELLA?

¿QUÉ MISTERIOSO PLAN PARA VENGARSE TIENE EL TRISTE Y RECHAZADO CUBO DE COMPAÑÍA?

No se pierdan el próximo capítulo de

Amar en tiempos de PORTAL

WWW.TORTUGASRADIOACTIVAS.COM

Sobre la conferencia de Nintendo en el E3



Hace dos años pudimos ver, por no decir sufrir, tal vez la peor conferencia que Nintendo ha dado nunca en un E3. El sempiterno rumor de un nuevo Zelda, el resurgir de Kid Icarus y no se cuantas cosas más se quedaron en agua de borrajas cuando vimos a la plana mayor de Nintendo hacer una performance poco vistosa de Wii Music, la presentación en sociedad un tanto forzada de Cammy Dunaway, y un Wii Sport Resort que supo a bastante poco.

Para más inri, la competencia dio lo que sus fans pedían, juegos y más juegos. Eso hizo que las críticas comenzaran a llover desde el minuto uno. Nintendo intentó capear el temporal diciendo que el E3 es para mostrar otro tipo de juegos, que ya habrá tiempo para los fans de toda la vida, bla bla bla. El caso es que, ya sea por orgullo herido, por la presión de los fans, o a petición de inversores, Nintendo comenzó a mover la maquinaria de nuevo, a darle cuerda al engranaje de la magia... Y los frutos los hemos visto en este E3.

En primer lugar, los juegos:

Zelda: Skyward Sword

Comenzar el show con todo un Zelda es una demostración de confianza, aunque haya sido tal vez el único punto negro. No por el juego en si, que es un Zelda y como tal sólo puede esperarse lo mejor, sino por la forma de mostrarlo. No parece la revolución esperada, al menos en el apartado gráfico a medio camino entre el colorido de Wind Waker y la sobriedad de Twilight Princess. El problema ha sido una demostración jugable bastante caótica, con Miyamoto espasmódico y el Wii Motion Plus respondiendo de forma bastante deficiente. Han echado la culpa a la cantidad de aparatos inalámbricos presentes en la sala, y la verdad es que los Hands-On que están inundando la red afirman que el control es muy preciso. Pero el mal sabor de boca que han dejado en directo, ante todo el mundo y con uno de sus juegos bandera, no se lo quita nadie.

Mario Sport Mix

Ya dijo Miyamoto que querían dosificar a Mario, así que en vez de sacar un juego de basket, otro de voleibol, balón prisionero y hockey, los ponen todos juntitos en un mismo DVD. No parece un mal movimiento y seguro que la diversión está asegurada, especialmente en multijugador. No han dado ningún detalle más allá de los vídeos de gameplay, por lo que la inclusión de nuevos juegos, y la profundidad de los mismos está en el aire.

Golden Sun Dark Dawn

Anunciado en el pasado E3 y ya mostrando un video con mucho *gameplay*. El problema es que lo han mostrado a mitad de conferencia, alejado de la flamante 3DS y eso le ha hecho quedar deslucido entre tanta novedad. Tal vez sea el último gran juego para DS tal y como la conocíamos hasta hace unas horas.

GoldenEye 007

Tengo sensaciones encontradas con este. Por un lado el original de N64 está en mi "top ten" particular, Rare hizo una obra maestra practicamente de la nada, cuando los FPS para videoconsola eran una rara avis, y con

GoldenEye plantaron cara a los títulos de PC, reyes del género casi por naturaleza. Por otro lado el anuncio de este remake me ha dejado bastante frío, en primer lugar por la compañía que lo realiza, Activision, que no me da las mismas garantías que Nintendo o una *first party*. Y en segundo lugar porque no parece que vaya aportar nada al original, a ningún nivel. Posiblemente sea un buen juego, pero la sensación que me deja es que hubiera pasado totalmente desapercibido de no llevar el nombre Goldeneye por bandera.

Wii Party

El título para todos los públicos que cae en todo E3. La elección de mostrar un vídeo sin entrar a hacer demostraciones ha sido un acierto. El juego en si da un paso más en la fusión entre videojuegos y juegos de mesa, mezclando actividades que prácticamente prescinden de la TV y se centran en el mando con otras más tradicionales.

Epic Mickey

En las celebraciones, cuando hay que pasar de plato de carne a otro de pescado, suelen servir un sorbete para refrescar el paladar y amenizar el cambio de sabores. En esta conferencia, el sorbete ha llegado de la mano de Warren Spector y su Epic Mickey. Me ha gustado, con algunos efectos gráficos muy resultones (ese blanco y negro en 2D era precioso) pero soy de los que hubieran preferido el *look* apocalíptico de los *artworks*. Por momentos me ha recordado a plataformas de antaño como Banjo Kazooie, y esa es buena señal.

Donkey Kong Country Returns

Todos nos preguntábamos dónde estaba Retro Studios metida, y hemos tenido respuesta. Estaban ocupando un poco más el hueco que dejó Rare, y nada mejor que con un nuevo Donkey Kong Country. Se han marcado un auténtico homenaje a la saga que dejó patidifusos a los poseedores de Super Nintendo. Es la respuesta de Donkey Kong a New Super Mario Bros de Wii. Pero aún le queda para poder equipararse a Rare, y eso pasa por que ellos tomen la iniciativa, o Nintendo les deje, para hacer juegos propios que pongan el contrapunto a los de Nintendo, como ya pasó con Diddy Kong Racing, Jet Force Gemini, Perfect Dark, Conker o Banjo Kazooie.

Kirby

En mi opinión fue la gran sorpresa del día. Lleva en las listas anuales de lanzamientos desde hace años, todos esperábamos algo parecido a lo que mostraron en el Kirby nonato de GameCube, y de repente... Una aventura en 2D literalmente cosida a la pantalla, con muchísimos efectos gráficos pensados para dejar con la boca abierta. Escenarios que se descosen, plataformas con cremallera, enemigos deshilachados... Una auténtica genialidad, aunque hemos echado en falta la característica principal de Kirby: su glotonería.

3DS

Era un momento crucial en la historia de Nintendo, y para la ocasión salió al estrado Satoru Iwata, el presidente de la compañía.

Un diseño continuista daba paso a un aluvión de anuncios, empezando por Kid Icarus desarrollado por Sora, compañía de Masahiro Sakurai, que daba pistas sobre la potencia gráfica de la consola. Van sobre seguro, Nintendo y consola portátil son dos términos ligados al éxito, y la curiosidad de saber cómo se ven las 3D (hay que experimentarlo en persona, no han querido o podido mostrarlo en video) hará que arrase desde el primer día.



Aluvión de juegos en preparación, algunos nuevos, pero en su mayoría secuelas y *ports* para mostrar las bonanzas del sistema. Al margen de los videojuegos, la posibilidad de ver películas en 3D sin gafas, o hacer fotografías con efectos tridimensionales marcarán el futuro de los dispositivos portátiles en un futuro cercano. Lo han vuelto a lograr.

Y ahora, las sensaciones ge-

nerales:

Agilidad

Para variar y no aburrir al personal han dado muy pocos datos de ventas, solamente dos apuntes para callar las voces que anunciaban la caída en picado de Wii. Aparte de eso todo han sido juegos, anuncios de bastante calado que han mantenido al público pegado a su silla. Pocos cambios de presentador, sin Cammy Dunaway ni presentaciones multijugador que no dan la imagen divertida que se pretende, salvo contadas excepciones como la presentación de Wii Sport en 2006.

Seguridad

En la compañía sabían que este era su año. Con la competencia ocupada intentando recorrer un camino que ellos ya habían recorrido hace 4 años, todo dependía de la propia Nintendo. Y han ido a por todas, dando la imagen de saber qué están haciendo y hacia dónde quieren ir, planteando un futuro a nivel de hardware y software bastante prometedor y con una 3DS cuyas características marcarán el devenir de muchos dispositivos a corto plazo.

Apoyo *third party*

Es uno de los grandes lunares en las videoconsolas de Nintendo. En sobremesa parece que la dinámica no va a cambiar mucho, pero en el tema portatil se va a potenciar más. El video resumen con grandes productores *third* literalmente flipando con 3DS, y el anuncio de títulos de campanillas para la consola ha sido una muy buena noticia.

WiiWare/DSiWare

Está siendo uno de los principales soportes de Nintendo durante este año, y ha quedado fuera del escaparate que supone la conferencia del E3. Con tanto anuncio es dificil echar algo en falta, pero no hubiera estado de más un vídeo a modo de recopilatorio de lanzamientos futuros, las compañías *indies* se lo han merecido sobradamente. Tampoco se sabe nada acerca de la continuidad de DSiWare en 3DS, asunto espinoso que a los usuarios de DSi hará dudar antes de adquirir software en el Canal Tienda ante la cercanía de 3DS y la duda de saber que pasará con esos juegos que ya han comprado.

Secuelitis

A Nintendo siempre se le ha acusado de abusar una y otra vez de los mismos juegos. Y seguramente tengan razón, pero también forma parte del universo particular de Nintendo y todos queremos ver a esos personajes en nuevos juegos. Pero en este E3 creo que han tocado techo, a ojo de buen cubero diría que, salvo Epic Mickey, no han anunciado nada que no fuera continuación o *remake*. Donkey Kong, Metal Gear, Zelda, Kirby, Street Fighter, Golden Sun, Goldeneye, Lylat Wars, Pilotwings, Nintendogs... No sé, me encantan, pero un poco de savia nueva no viene mal de vez en cuando. Dicho eso, se han olvidado de F-Zero... Si es que nos quejamos por vicio.

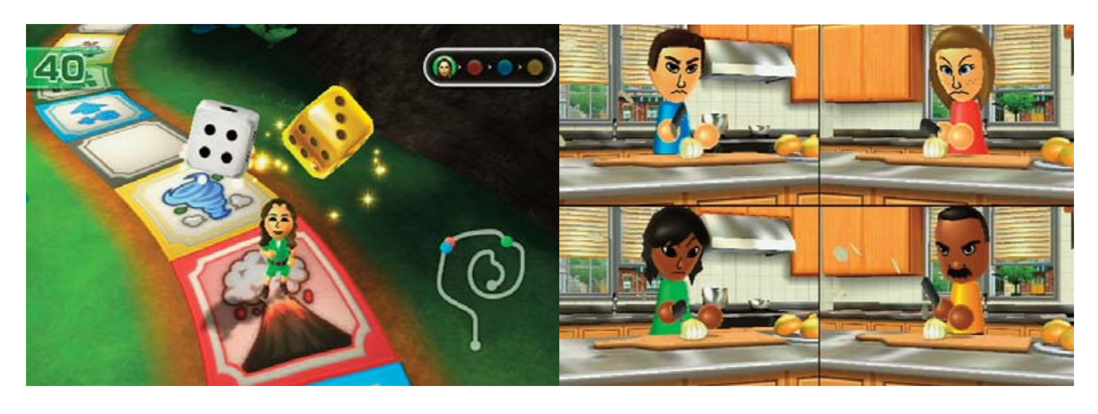
Renacimiento de las 2D

Hace apenas dos años muchos soñabamos con algún juego en 2D, estilo gráfico que parecía condenado a muerte. De repente llegó Wario Land y Megaman 9 para calmar esas ansias, luego New Super Mario Bros, Muramasa, o Castlevania ReBirth, y ahora Metroid Other M, Kirby, Donkey Kong y varios que me dejaré en el tintero. Todo sin descuidar, por supuesto, los títulos en 3D. Es una buena noticia y una sacudida de complejos por parte de una industria que en su mayoría aún cree que sólo cabe la vía tridimensional para hacer videojuegos.

En resumen, muy buen sabor de boca por parte de una Nintendo que, esta vez sí, ha mirado a los ojos a sus fans de toda la vida. Sí, a nosotros.

Texto: M. Kinopio
cedido por
www.lagrann.com

Cuadrando el círculo: de Wii para Xbox360



En los videojuegos hemos visto de todo. Sega desapareciendo del mundo del hardware con una pedazo de máquina como Dreamcast, Nintendo haciendo una consola para autistas con Virtual Boy, Sony entrando al mundillo como la tercera en discordia y llevándose el gato al agua, Microsoft intentando comprar a Nintendo y pillando a Rare por el camino... Pocas cosas podían sorprendernos, pero hete aquí que aún nos quedaba por ver la mundial

Una constante de esta generación han sido los *port* de PSP o PS2 a Wii. Los "juegos demasiado oscuros" como Castlevania: Lord of Shadow no nos llegan porque habría que hacer versiones familiares. Pero resulta que Microsoft ha sido atraída por un sector del público que también merece su atención, el anteriormente conocido como abuelas y nenazas.

No vamos a entrar en la relación entre los nombres Kinect (*Connect*), Wii (*We*) y sus connotaciones familiares, ni tampoco en las similitudes que podemos encontrar entre Wii Sport / Resort o Nintendogs, denostados desde su salida, con la originalidad de Kinect Sports o Kinectimals.





No, lo que más nos ha sorprendido ha sido ver que juegos como Your Shape de Ubisoft que han pasado sin pena ni gloria por Wii, ahora se están portando a Xbox360 a bombo y platillo dejando a todos con el culo hecho *pesicola*. La versión de Wii incluso tenía una cámara, aunque ahora dirán que era pensando en Kinect.

Tal vez sea el llamado sueño americano, abrazar con amor lo que hace dos días era tachado de basura. Es lo que tiene haber adiestrado a las huestes en el "jarcorismo" ilustrado durante años, que ahora cuesta mantener la credibilidad.

Texto: M. Kinopio
cedido por
www.lagrann.com

Shui Hu Feng Yun Zhuan





No era escasa la expectación creada por Super Fighter Team cuando anunciaron en 2005 la salida del primer nuevo juego de Mega Drive en años. Aparecido originalmente en 1996 en Taiwan, cómo no, de la mano de C&E (creadores de Magic Bubble, entre otros), Beggar Prince cayó en manos de Super Fighter Team para ser traducido del mandarín y reprogramado para corregir algunos bugs, con el permiso y colaboración de sus autores originales.

Numerosas webs y revistas especializadas se hicieron eco del acontecimiento, y el juego fue distribuido de entrada a más de 25 países. Hardcore Gamer, Edge Games, Retro Gamer, IGN.com o Sega-16.com se ocuparon satisfactoriamente de ello.

Beggar Prince es un entretenido y colorido RPG que Super Fighter Team consigue hacer accesible al público más allá de los chinoparlantes, distribuyéndolo en un cartucho compatible con todos los modelos de Mega Drive (con algunas salvedades muy concretas que comentaremos más adelante), de 32 Mb de memoria y con pila para guardar partidas incluida. Además, apostando por la longevidad del producto, dicha pila es fácilmente sustituible sin soldaduras ni otros arreglos.

La historia del juego parece inspirada en el clásico de Mark Twain 'El Príncipe y el Mendigo', aunque cambiando los nombres de los protagonistas por razones obvias. Tenemos a un príncipe aburrido de la rutina de palacio, loco por un cambio en su vida, que un día decide escapar y ver cómo es su reino fuera de esos muros. Tras encontrarse con un chico pobre que se le parece, deciden intercambiar papeles durante el día. Pero el malvado Ministro Gato está al tanto de este cambio, y le impide la vuelta al palacio. Es sólo el primer paso en un plan de conquista del reino que incluye convertir a todos sus habitantes en gatos. Ahora el príncipe Steven tendrá que arreglar las cosas por su cuenta, únicamente con su inteligencia... y algo de magia.



De hecho, por su cuenta es como va a tener que hacerlo, porque la historia se desarrolla en torno a él de forma casi exclusiva (un poco como en Zelda, sí). A diferencia de docenas de títulos similares, no hay un elenco interminable de personajes con los que familiarizarse, sino un solo héroe desamparado cuyo inventario también será muy simple: no contaremos con variedad de armaduras y equipo para elegir según apetezca, sino que el protagonista sustituirá su vieja armadura por la nueva que acaba de encontrar, en una suerte de ascenso de nivel que permite que la mecánica del juego sea sencilla, dinámica y eficaz. Aunque la falta de más personajes y armas pueda parecer un punto flaco del juego a ciertos aficionados al género, lo cierto es que ambos factores funcionan sorprendentemente bien, resultaban refrescantes en su momento y, a decir verdad, lo resultan aún a día de hoy, casi 15 años después. No hay que perder tiempo ante un combate o puzzle buscando la pieza de equipo apropiada porque ese no es el objetivo de nuestra búsqueda, sino abrirnos paso usando nuestra habilidad.

Y es que una de las bazas de Beggar Prince es precisamente su interesante sistema de combate por turnos, años antes de otros RPG más modernos como Grandia. Tanto el protagonista como los enemigos realizan sus ataques mediante el uso de su barra de resistencia (stamina), que en nuestro caso sólo pertenece a un individuo, mientras que los enemigos pueden ser uno o varios, pero siempre compartiendo una misma barra de resistencia. ¿Qué implica todo esto? Pues que podemos utilizar magia siempre que planeemos bien nuestro ataque, dado que ésta nos consume media barra de resistencia y, por otro lado, que debemos asegurarnos de acabar con un grupo de enemigos en el menor número de turnos posible, porque aunque sólo quede uno vivo podrá seguir atacando con la misma potencia al contar con toda la barra de resistencia para él.



Sin embargo, frente a la escasez de equipo de batalla, la magia disponible sí es variada y requiere escogerla con cuidado según el enemigo al que nos vayamos a enfrentar. Fuego, viento, agua, tierra, luz/oscuridad, vudú, espíritu y curación son los "elementos" en los que se basa nuestra magia. Entre lo diferentes que son tanto las posibles magias como los enemigos que nos encontraremos y el hecho de que nuestra barra de resistencia se ve mermada cuando lanzamos hechizos, los combates gozan de una dimensión estratégica nada desdeñable.

Gráficamente, Beggar Prince cumple con nota. Cierto es que no hay unos efectos gráficos espectaculares, pero la variedad y colorido de los enemigos, lo detallado de los escenarios y, en general, el diseño tan cuidado de todo el juego le confieren un aire muy, muy profesional, y lo ponen a la altura de muchos títulos oficiales. El uso de la paleta es acertadísimo, y encontraremos algunos enemigos de tamaño considerable y que, pese a eso, se mueven con la misma fluidez que el resto de elementos. En resumen, prácticamente todo resulta vistoso y correcto.

Tal vez el buen nivel gráfico y jugable de este RPG taiwanés es lo que hace que esperemos más de la banda sonora de lo que al final nos encontramos. Salvo los temas musicales de un par de ciudades, lamentaremos que en el apartado sonoro no podamos disfrutar del mismo nivel de calidad u originalidad que en el gráfico, a pesar de que en ningún



momento la música ni los efectos resulten molestos, ni hay ninguna pega que podamos ponerles, simplemente no son destacables.

De hecho, tal vez la única queja en la que coinciden las distintas críticas es en la abundancia de combates. Obviamente, todo RPG los tiene y no todos son necesarios, y el jugador lo sabe, pero si son demasiados pueden llegar a cansar. Sin embargo, ayudan a prolongar el juego, y prácticamente nos obligarán a irrumpir en las casas de algún que otro aldeano para recuperarnos de nuestras heridas. También encontraremos fuentes que nos restaurarán la vida o la magia, aunque nunca ambas a la vez. Sin embargo, cada vez que subamos de nivel nos recuperaremos automáticamente, lo que añade el aliciente principal para que luchemos por ese ascenso.

Otro de los factores destacables de este Beggar Prince es la traducción tan meticulosamente cuidada de la que disfrutaremos, con referencias a la cultura popular incluyendo una cita de Han Solo. No en vano, Super Fighter Team repetiría la hazaña un par de años más tarde con otro título taiwanés de similares características y que había quedado casi inédito para los que no conocemos el mandarín: el divertido Legend of Wukong, para cuya traducción se valieron de más recursos cómicos, colaborando a enriquecer un juego que sus autores originales (Gamtec, creadores de Magic Girl) ya se habían preocupado de hacer interesante.

La variedad de hechizos, enemigos y mazmorras, unido a la mecánica general del juego y su agradable aspecto gráfico convierten este juego en lo que Super Fighter Team prometía: un RPG de corte clásico muy entrenido. Pasado el hype originado por la larga espera de un nuevo juego en nuestras MD, nos encontramos con una experiencia de juego muy satisfactoria, una historia lo suficientemente sencilla como para gustar a todos los públicos pero sin llegar nunca a lo monótono, con una jugabilidad y duración notables. Además, la presentación del juego es excelente, con su diseño original y manual de instrucciones en color. Sólo un apunte: debido a lo intrincado de su código, ni el original taiwanés ni las dos primeras tiradas de la versión traducida funcionarán correctamente en una CDX ni en una Pioneer Laseractive. Afortunadamente, Super Fighter Team corrigió esta circunstancia (junto con la mediocre ilustración de portada) para la tercera tirada de Beggar Prince. Bravo por ellos. Gracias a su trabajo, añadimos al catálogo de Mega Drive un título de lo más recomendable.

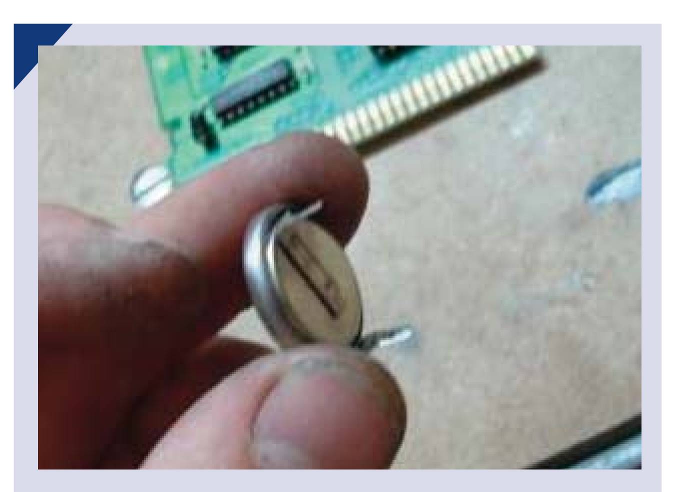


Texto:
Carlos J. Oliveros Oña
cedido por
hombreimaginario.com



Cambio de pila de un cartucho de SNES

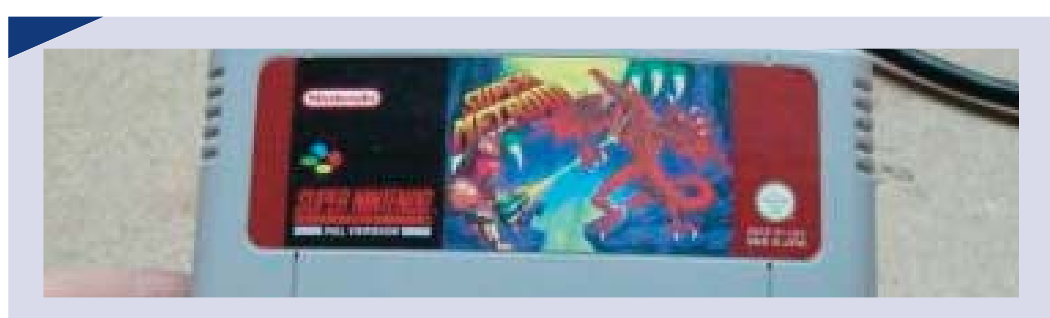
Restaurando los viejos cartuchos de Super Nintendo, me vi en la necesidad de cambiar la pila. Aquí el proceso



Cuando pidáis la pila, aseguraos que la adquirís con patas. Esta arquitectura es vital ya que debe ir soldada al zócalo

Los cartuchos de videojuegos en los que podemos grabar partida interna, llevan una pila de litio recargable para dicha función. A continuación os detallo como se debe hacer el cambio de pila en un cartucho de Snes, no obstante en todos los cartuchos, sean de la consola que sean deberemos proceder de la misma forma. No cabe decir que notaremos la falta de pila porque el juego no nos guardará partida.

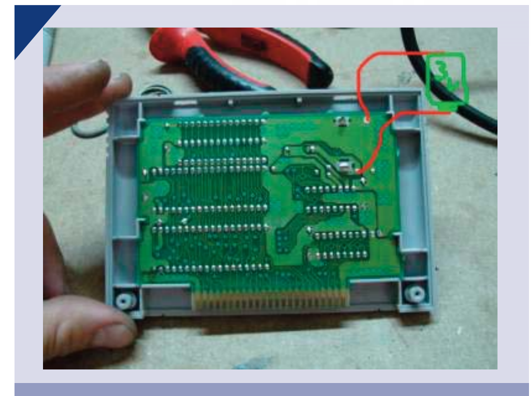
Primero de todos deciros que las pilas que llevan los cartuchos son de litio, de 3 voltios y recargables. A la hora de comprar una nueva, debéis pedirla con patitas para ir soldada. Para desmontar el cartucho, os recomiendo leer los números anteriores, donde ya tratamos este tema en profundidad.



Para desmontar el cartucho, seguid el tutorial que ya publicamos meses atrás en esta misma sección. Es un proceso muy sencillo

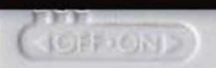


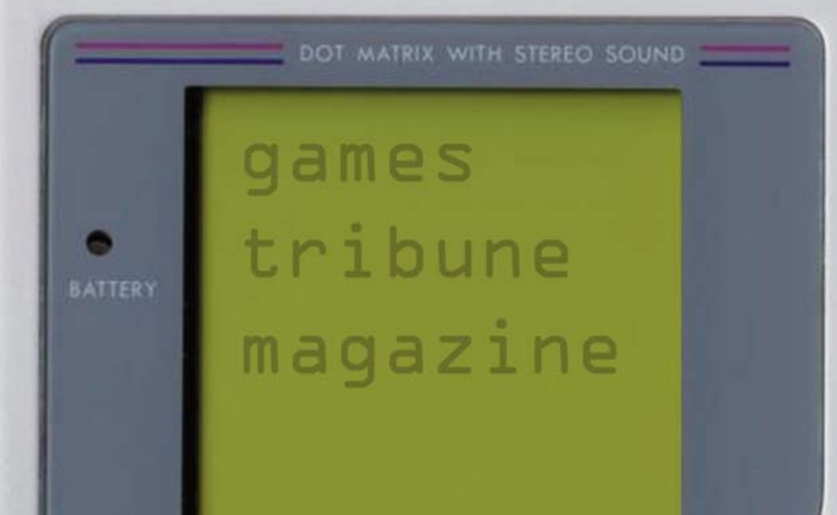
Una vez desmontado, nos encontraremos con la placa del juego en sí. Tened cuidado de no romper las pestañas



Si directamente desconectamos la pila, las partidas se borraran. Para evitarlo es necesario puentear una pila

La pila a puentear debe ir en paralelo, para evitar el corte de suministro eléctrico. Es necesario tambiçen respetar las polaridades. Si no nos interesa preservar el antiguo save, con quitar y sustituir la pila, es suficiente





Nintendo GAME BOY™

